TILT

MICRO/JEUX/VIDEO

GUIDE DES JEUX VIDEO 1985

M 3085-17-25 F N° 17 MENSUEL NOVEMBRE DECEMBRE 1984 - BELGIQUE : 180 FB - SUISSE : 8 FS - CANADA : 4,5 $ CANADIENS - MAROC : 30 DH





SUPER GUIDE

SOMMAIRE/N° 17/NOVEMBRE-DÉCEMBRE 1984

Ce numéro comporte un encart publicitaire non folioté entre les pages 34-37 et un encart Abonnements non folioté entre les pages 164-167.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE • Directeur délégué : Jean-Pierre ROGER • Rédacteur en chef : Bruno BARBIER • Rédaction : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. Tél. : (1) 824.46.21 • Publicité : Regimax Publicité, 1, rue Taitbout, 75009 Paris. Tél. : (1) 824.46.21 • Service des ventes : 16.05.321.321, téléphone vert gratuit 24 heures sur 24 • Administration : « Tilt-Jeux électroniques » est un mensuel édité par EDITIONS MONDIALES S.A. au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799. Les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Jeux électroniques » sont libres de toute publicité • Administration du journal : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09. • CONDITIONS D'ABONNEMENT : France (TTC 4 %) 6 numéros : 95 F. 1 an (10 numéros) : 145 F. 2 ans (20) numéros) : 290 F. Etranger : 6 numéros : 125 F. 1 an (10 numéros) : 195 F. 2 ans (20) numéros : 390 F. Service Abonnements : 101, rue Réaumur, 75002 Paris. Tél : (1) 508.94.53. Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) • C.C.P. : 18 900 19 Z. N° ISSN : 0753-6968.

OJD Diffusion Publicité
BVP Bureau de Vérification de la Publicité



PLEIN LES OREILLES SANS VOUS VIDER LES POCHES...









* PUISSANCE MUSICALE









PHILIPS

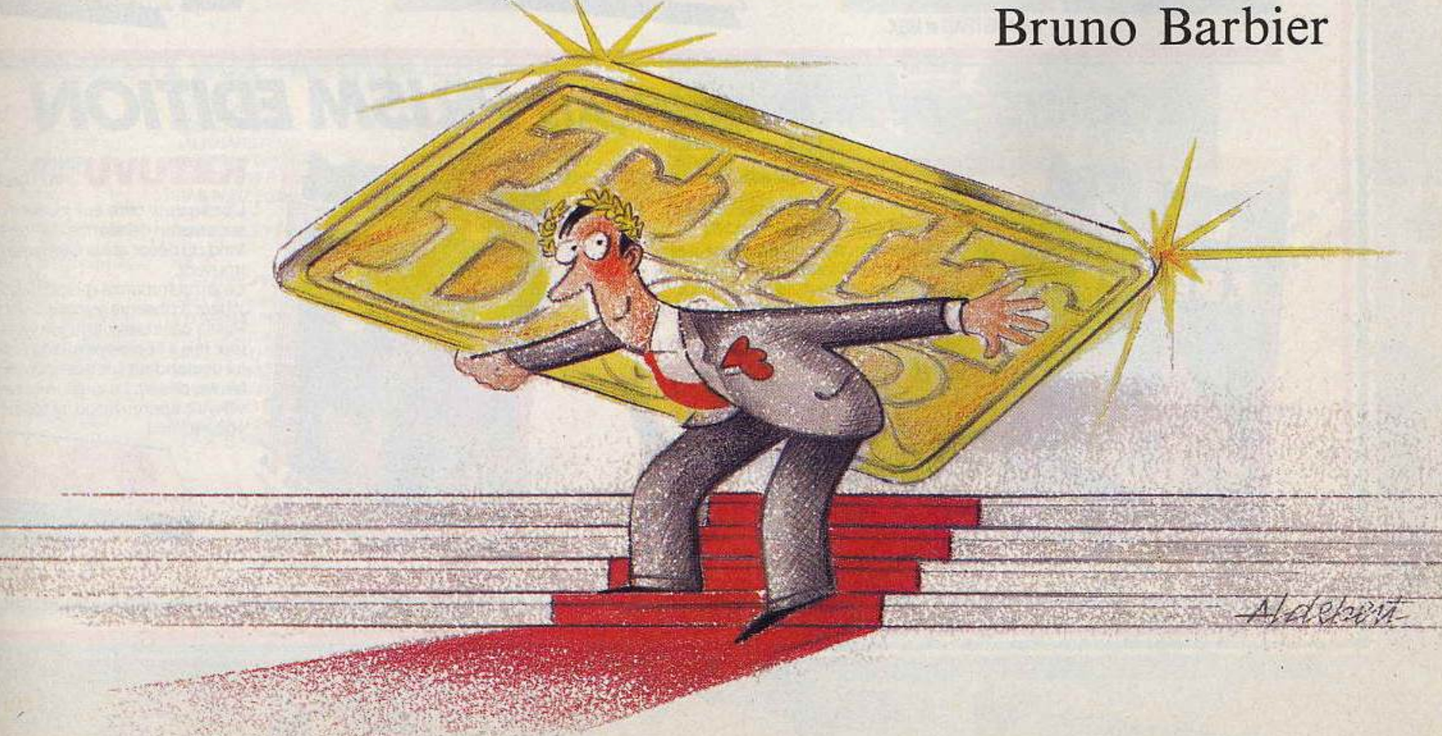
PHILIPS

Deux choses lune

EDITO

Quand la grande fête des jeux vidéo bat son plein, Tilt n'est jamais en retard. Voici donc notre - désormais traditionnel - guide annuel. Un numéro double, encore plus épais que l'an passé. Avec plus de 500 logiciels de jeux passés au crible (un vrai travail de bénédictin, des jours et des nuits de tests), des bancs d'essai de micro-ordinateurs et de consoles, tous les échiquiers électroniques, les clubs, des adresses, etc. Bref, tout ce qu'il faut savoir avant de vous décider. Cette année — pour la deuxième fois — nous avons également décerné des « Tilt d'Or », mais réservés aux seuls logiciels et destinés à récompenser les valeurs sûres dans chaque spécialité (à découvrir page 41). Enfin, au long des pages de ce numéro, nous avons distribué des étoiles (bien connues de ceux qui nous lisent régulièrement) : ★★★★★★ génial, ★★★★★ excellent, ★★★★ bon, ★★★ acceptable, ★★ intérêt limité, ★ faible. Maintenant, à vous de découvrir les surprises de ce numéro et notez dès à présent votre prochain rendez-vous avec Tilt : janvier 1985.

Bruno Barbier

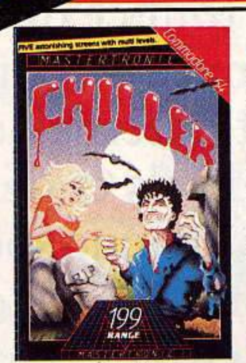


MICRO IN

REVENDEURS
LA RÉVOLUTION MICRO-INFORMATIQUE VOUS CONCERNE EN PRIORITÉ !
Contactez-nous dès maintenant en téléphonant au 763.55.05

Des prix super serrés !

MASTERTRONIC

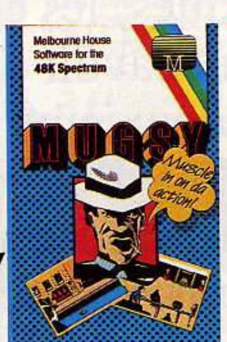


COMMODORE 64
CHILLER
DUCK SHOOT
VEGAS JACKPOT
SPACEWALK
BMX RACERS
ORBITERON
SPECTRAPEDE
MUNCH MANIAC
HECTIC
STAR ACE

SPECTRUM
BULLS EYE
VEGAS JACKPOT
SPACEWALK
BMX RACERS
TANK TRAX
GNASHER
SPECTRAPEDE
RIFLE RANGE
ALCATRAZ HARRY
ALIEN KILL

VIC 20
DUCK SHOOT
VEGAS JACKPOT
PHANTOM ATTACK
3D MAZE
PSYCO SHOPPER
NEUTRON ZAPPER
NEW YORK BLITZ

LOGICIELS DE JEUX AU PRIX PUBLIC DE 39,90 F*

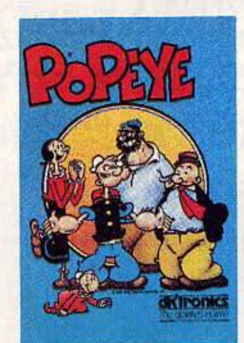


MUGSY

Le premier "comics" interactif sur votre Spectrum ! Vous êtes le parrain d'un gang de voyous que vous devrer diriger. Il faudra vous enrichir en organisant des rackets, acheter armes et munitions, mais prendre garde, votre règne de grand chef est plutôt difficile à conserver !

SPECTRUM 48 K

99,90 F*



POPEYE
LA MAISON DE RÊVE

A travers ce jeu qui idéalise le style du dessin animé populaire, le joueur se place dans la position de POPEYE qui essaie de construire une maison de rêve pour ses amours OLIVE OIL et SWEE'PEA.
Le jeu se déroule sur une place en chantier. POPEYE doit traverser différentes embûches afin de rassembler les accessoires nécessaires pour construire et équiper sa maison.
Il faudra à POPEYE beaucoup d'astuces et de courage pour achever sa maison et y abriter en toute sérénité ses deux amours : "OLIVE OIL et SWEE'PEA".

SPECTRUM 48 K · COMMODORE 64

EN EXCLUSIVITE CHEZ PRISM

Disponible prochainement sur AMSTRAD et MSX





LORDS OF MIDNIGHT

Jeu d'aventure graphique où les princes des Ténèbres doivent faire face à bien des problèmes.
Différentes situations à un très haut niveau d'aventures de jeu. Très bon graphisme.

48 K SPECTRUM

109,90

LOGICIELS DE JEUX FRANÇAIS PRISM EDITION



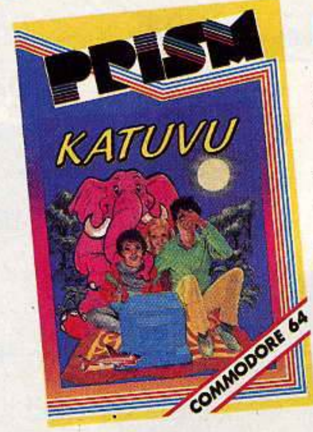
COCK'IN (création JAWX)

La vie de coq n'est pas toujours très agréable surtout lorsqu'il est "IN" comme dans ce jeu où il faut assurer la défense du poulailler contre des ennemis insatiables, se nourrir pour garder des forces et bien sûr... honorer une madame très exigente !
Tout un programme (informatique évidemment).



ORIC 1/ ATMOS - COMMODORE 64 -

* Prix public conseillé.



KATUVU (création JAWX - Alex RANDOLPH)

L'ordinateur offre aux joueurs une succession de scènes différentes par le fond du décor et les éléments qui s'y trouvent.
Le jeu commence quand chaque joueur a observé au moins dix scènes. Passé cette série, chacun va être tour à tour mis à l'épreuve quand l'ordinateur lui demandera sur quel paysage (mer, ferme, désert, barrage, montagne ou ville) il a aperçu tel ou tel élément (chat, voiture, etc.).



COMMODORE 64

DISTRIBUTEURS : CARREFOUR • COCONUT • CONTINENT • EDEN • EUROMARCHE • FNAC • GALERIES LAFAYETTE • HACHETTE MICRO • ILLEL • J.C.R. • MAJUSCULE • NUGG



RMATIQUE S.A.

Des logiciels super branchés

PRIX UNIQUE

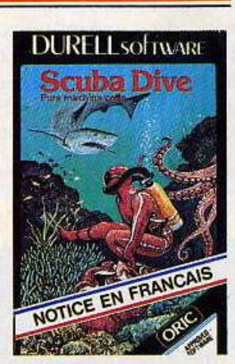




NAPOLÉON

Une carte de la zone de campagne s'affiche d'abord et restera affichée jusqu'à ce que deux groupes ennemis entrent en contact. La carte représente "les deux pays voisins des deux joueurs en guerre l'un contre l'autre". Le pays "bleu" se trouve à droite, le pays "rouge", à gauche. A vous de mettre en pratique vos talents de stratège !

48 K SPECTRUM -



SCUBA DIVE

Partir à la recherche d'huîtres perlières, c'est passionnant.
Partir à la recherche de coffres remplis de trésors, c'est encore plus passionnant. Mais attention, la fascination des fonds marins ne doit pas vous faire oublier les dangers qui vous entourent. A propos, avez-vous songé à votre réserve d'oxygène?...

ORIC 1/ATMOS
48 K SPECTRUM



ACHERONS RAGE

Vous êtes propulsé dans un coin de la galaxie où vos scanners n'ont détecté aucune forme de vie. Soudain, autour de vous, se matérialise la flotte ennemie de la planète GOR, qui vous tire dessus, pose des mines et aborde votre vaisseau.
Soyez vigilant car l'ennemi est en nombre !...

ORIC 1/ ATMOS

Tous ces titres sont vendus avec instructions en français imprimé sur la jaquette.



BEAR BOVVER

Aidez Ted à escalader les échafaudages et récupérer la batterie dont il a besoin pour son camion.
Quelques bombes à retardement l'aideront à chasser les ours qui lui veulent du mal !
2 niveaux de jeux, nombreux bonus...

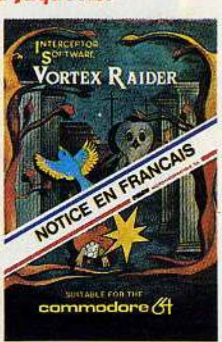
COMMODORE 64
48 K SPECTRUM



DEFENDER 64

Sur une planète rocheuse, en orbite autour d'un soleil inconnu, les 10 premiers interstellaires venus de la terre luttent pour implanter une colonie... Ils doivent affronter la civilisation d'un monde voisin, avide de pouvoir. Dans votre vaisseau interstellaire - le DEFENDER - vous êtes leur seule protection.

COMMODORE 64 -



VORTEX RAIDER

Pour trouver le coffre au trésor, sur votre scooter à réaction, vous devez traverser la Forêt, le Temple, et la Mer. Déplacez votre mire pour pouvoir éliminer, avec vos canons-lasers, les différentes créatures qui constituent les défenses extérieures du Vortex.
L'aventure ne fait que commencer... Bonne chance !

COMMODORE 64 -

AUCUNE VENTE AUX PARTICULIERS

SPECTRUM

AH DIDDUMS Imagine
ALCHEMIST Imagine
ZZOOM Imagine
ZIP ZAP Imagine
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE Microdeal
DALLAS Cases
CORN CROPPER Cases
NAPOLEON Cases
AIRLINE Cases
SPAWN OF EVIL DK Tronics
HARD CHEESE DK Tronics
APPLE JAM DK Tronics
GALACTIAN DK Tronics
3-D TANX DK Tronics
JAWZ DK Tronics
ROAD TOAD DK Tronics
FRUIT MACHINE DK Tronics
GOLDMINE DK Tronics
CENTIBUG DK Tronics
HARRIER ATTACK Martech
SCUBA DIVE Martech
MAZE DEATH RACE PSS
HOPPER PSS
LES FLICS PSS
GOBBLEMAN Artic
GALAXIANS Artic
INVASION FORCE Artic
BEAR BOVVER Artic
STAR BLITZ Softek
UGH Softek
BLADE ALLEY PSS

ZX 81

CORN CROPPER Cases
DALLAS Cases
3-D GRAND PRIX DK Tronics
METEORSTORM DK Tronics
MAZE DEATH RACE PSS
KRAZY KONG PSS
GOBBLEMAN Artic
GALAXIANS Artic
INVASION FORCE Artic
HOPPER PSS

CBM 64

ARCADIA Imagine
VORTEX RAIDER Interceptor
SIREN CITY Interceptor
PÉDRO Imagine
DEFENDER Interceptor
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE Microdeal
HARRIER ATTACK Martech
BEAR BOVVER Artic
KRYSTALS OF ZONG PSS

ATMOS

HOPPER PSS
SCRAMBLE Microdeal
ARENA 3000 Microdeal
LIFT OFF WITH
SPACE SHUTTLE Microdeal
HARRIER ATTACK Martech
MILLE-PATTES PSS
THE ULTRA PSS
LIGHT CYCLE PSS
M.A.R.C. PSS
ELEKTRO STORM PSS
SUPER METEOR Softek
ARCHERONS RAGE Softek
DRACULAS REVENGE Softek
ICE GIANT Softek
ROAD TOAD DK Tronics



MICRO INFORMATIQUE S.A.

15, rue Jouffroy - 75017 PARIS - Tél. : (1) 763.55.05

Vous avez créé un logiciel de jeux. Vous souhaitez le voir éditer en France, en Grande-Bretagne ou aux U.S.A., dans les meilleures conditions possibles. PRISM vous en donne l'opportunité. Saisissez la chance d'avoir le monde à vos pieds!... Contactez Walter Evrard en téléphonant au 763.55.05.

PRISM est le premier Editeur à avoir signé le contrat SCAM (Société Civile des Auteurs Multi-média) reconnaissant aux créateurs de logiciels le statut d'auteur.

PETERIES PLEIN CIEL • PRINTEMPS • REGLE A CALCUL • SAMARITAINE • TELEFRANCE • TEMPS X • VISMO

Coupon à retourner à PRISM MICRO INFORMATIQUE SA pour recevoir notre catalogue.
Joindre 15 F en timbres pour participation aux frais.
Nom
Adresse
Ville
Code postal
Adresse de mon revendeur habituel
Nom
Adresse
Ville
Code postal
Tél

TRANSAT DANS UNE POMME

Embarquez sur un voilier pour vous lancer dans une course transatlantique, de La Rochelle à Halifax. Seul à bord, il faudra choisir la route, changer de voilure selon la force du vent, trancher entre différentes options tactiques... Cette course est ouverte à tous, même à ceux qui n'ont pas le pied marin : elle se déroule sur *Apple II*. Son concepteur, Jean-Marc Sornin, un Nantais de 29 ans a remporté avec ce programme le Grand Prix du festival du logiciel 84, (catégorie logiciels non édités). Le concours s'était déroulé au mois de juillet dernier à Villeneuve-lez-Avignon, et les prix ont été decernés le 21 septembre au Carrefour international de la communication, dans le cadre du Sicob.



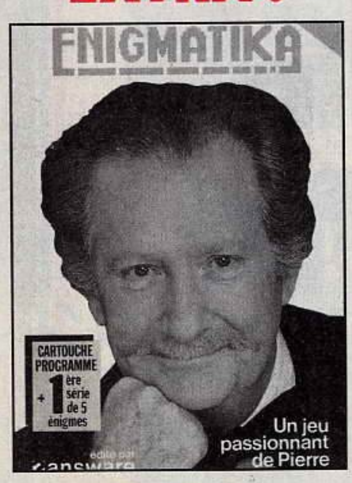
Pour sa deuxième édition, le festival du logiciel a connu un important développement. Il a permis de présenter cent vingt logiciels inédits d'un excellent niveau, preuve qu'il existe en France un fort potentiel de créateurs, même si ceux-ci ne sont pas toujours épaulés. Jean-Marc Sornin, par exemple, n'a pas encore trouvé d'éditeur pour sa *Transat*, qui est pourtant d'un niveau supérieur à bien des jeux actuellement sur le marché.

Le deuxième Grand Prix a été décerné à Jean Lépine, 32 ans, pour *Billard*, un jeu destiné au *T07*. Dans la catégorie « logiciels édités », le premier Grand Prix du Festival du Logiciel et TF1 est revenu à *Pillage cosmique*, édité par Ediciel, et le deuxième Grand Prix à *Mimi*, édité par Logidisque.

LE MICRO ÇA BOUM

Les ventes de micro-ordinateurs connaissent une véritable explosion en France. En 1982, les ventes n'avaient été que de 68 000 (contre 80 000 en R.F.A. et 500 000 en Grande-Bretagne !). Mais en 1983, elles se sont élevées à 285 000. Et certains devins pronostiquent un million de micro-ordinateurs vendus en 1988 !...

EXTRA !



MERCI BELLEMARE

Faites entrer Pierre Bellemare dans votre *TO 7/MO 5* ! *Enigmatika* est un jeu d'Answare Diffusion créé par le célèbre animateur. Il raconte une histoire apparemment absurde. A vous d'en trouver l'explication logique. Autres nouveautés Answare : *Buisness* et *Politique économique*.



MACADAM STAR

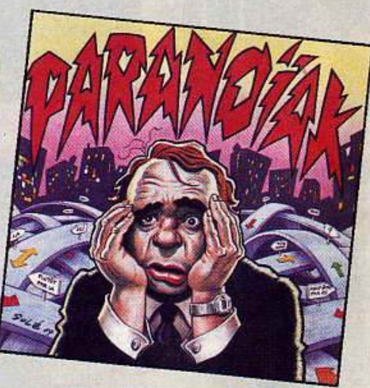
Pour donner un second souffle à son ordinateur *Adam*, C.B.S. à choisi une promotion originale le « micro-clip », qui se veut être à l'ordinateur ce que le vidéo-clip est à la vidéo. Une séquence de promotion, entièrement créée sur l'*Adam*, qui se regarde comme un clip, et présente les différentes possibilités de ce micro-ordinateur.

Le micro-clip a été réalisé par Régiciel, une jeune société française de conception et de développement de logiciels, et va être adapté pour différents pays européens. Plus étonnant encore : pour mettre au point ce micro-clip, les programmeurs de Régiciel ont développé « Macadam » le premier Macro-assembleur pour l'ordinateur *Adam*. Celui-ci va être commercialisé au niveau mondial. Une première pour un produit français destiné à une machine américaine ! « Macadam » permettra à des non-professionnels de développer des programmes de haut niveau. Il possède un éditeur plein écran, une gestion des entrées/sorties, la multiplicité des modes d'assemblages, des touches de présélection.

UTILISATEURS M.S.X.

Une association regroupant les personnes intéressées par les micro-ordinateurs au standard M.S.X. vient de se créer. Le « Groupe des utilisateurs M.S.X. » aidera les revendeurs à trouver des logiciels M.S.X., diffusera des informations techniques pour les utilisateurs, testera les machines existantes.

Groupe des utilisateurs M.S.X. : 16, rue Charpentier, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (1) 785.64.54.



DRÔLES DE RÔLES

Deux jeux d'aventures conçus en français, originaux et drôles : *Paranoiak* et *Epidémie*. Grâce à leur analyse de syntaxe, il est possible de dialoguer avec les logiciels en écrivant de véritables phrases ! Dans *Paranoiak*, il s'agit de se débarrasser de tous les complexes qui vous assaillent. Dans *Epidémie*, il faudra visiter des planètes loufoques pour venir à bout d'un terrible et mystérieux virus cosmique. (Froggy Sofware pour *Apple II. 350 F)*.

LES MOVITS ARRIVENT

Venus d'une autre planète, les robots du futur se sont posés chez TÉLÉ-FRANCE... Ils sont vendus en kit prêt à monter. 5 modèles sont disponibles actuellement. Dépêchez-vous, les les stocks sont limités.

PIPER MOUSE. Ce robot supersonique est commandé par un détecteur de son et un circuit électronique. Servez-vous du sifflet joint à votre robot, et Piper Mouse vous obéira ! tournez à gauche, puis à droite, stopez, avancez, tournez à droite etc...

395 F

LINE TRACER. Guidé par un capteur infrarouge, ce robot suivra automatiquement toute ligne nettement tracée sur le sol. Se déplace sur 3 roues commandées par 2 moteurs.

345 F



MEMO CRAWLER. Mémoire commandée par le clavier livré avec le kit. Exécute le programme entré au clavier, qui comporte 5 commutateurs différents : avant, droite, gauche, signal sonore, signal lumineux. Ce robot comprend une mémoire vive statique à fonctions séquentielles de 256 × 4 bits.

549 F

Également disponible :
MONKEY **245 F** CIRCULAR **595 F**

TELE FRANCE *Soft Center*

Un très grand choix de logiciels pour SINCLAIR SPECTRUM, CBM 64, ORIC 1, ATMOS, ADAM, ATARI 600 et 800 XL, etc...

Ces logiciels ont été sélectionnés parmi les meilleurs du marché anglais. Ils sont commercialisés avec une notice en français et à un prix unitaire de **69 F**



SPECTRUM
LORDS OF MIDNIGHT .. 109 F
PSYTRON .... 99 F
MANIC MINER .... 79 F
JET SET WILLY .... 69 F
SABRE WULF .... 119 F
MATCH POINT .... 109 F
FOOTBALL MANAGER (V.F.) .... 69 F
JACK AND THE BEANSTALK .... 69 F
FULL THROTTLE ...... 89 F
VALHALLA .... 169 F
BULLS EYE .... 39 F
ALCATRAZ HARRY ..... 39 F
HULK .... 109 F
L'ILE MAUDITE .... 140 F
ATIC ATAC .... 69 F

COMMODORE 64
BEACH HEAD .... 129 F
MANIC MINER .... 89 F
VALHALLA .... 149 F
MUNCHMANIA .... 39 F
CHILLER .... 39 F
H.E.R.O. .... 129 F
DECATHLON .... 129 F
TOY BIZARRE .... 129 F
ZENJI .... 129 F
ASTRO CHASE .... 159 F
FLIP FLOP .... 159 F
STAR FLIGHT .... 120 F

ORIC 1/ATMOS
THE ULTRA .... 89 F
ICE GIANT .... 89 F
GALAXIAN .... 89 F
SUPER METEORS ...... 89 F
FRIGATE .... 89 F
HARRIER ATTACK ..... 69 F
SCUBA DIVE .... 69 F
COLORIC .... 99 F
WORLD WAR 3 .... 99 F
CHALLENGE VOILE .... 160 F
L'AIGLE D'OR .... 180 F
SUPER JEEP .... 140 F
BUDGET FAMILIAL ..... 139 F
UNE AFFAIRE EN OR ... 149 F
LE TRÉSOR DU PIRATE .. 99 F
MONOPOLIC .... 159 F
NESSY .... 99 F
DOGGY .... 120 F
REVERSI CHAMPION ... 140 F
HU-BERT .... 120 F

ATARI 600XL, 800XL
NEPTUNE'S DAUGHTERS .... 109 F
THE PHARAOH'S CURSE (32K) .... 300 F
JET BOOT JACK (32K) .. 109 F
DIAMONDS .... 109 F
AZTEC CHALLENGE ... 119 F
FORBIDDEN FOREST .. 119 F
ZEPPELIN .... 300 F
POLE POSITION .... 209 F
MOON PATROL .... 209 F
PENGO .... 189 F

LISTE DES TITRES, NOUS CONSULTER

TÉLÉ FRANCE VIDÉO CLUB

PARIS 75002 176, rue Montmartre **Tél. : (1) 236.04.26 233.47.03**
PARIS 75016 21, rue Vital **Tél. : 504.84.82**
ANNECY 74000 10, rue de la Poste **Tél. : (50) 51.63.79**
AULNAY-S/BOIS 93600 7, rue Isidore Nerat **Tél. : (1) 868.54.80**
AUXERRE 89000 83, rue du Pont **Tél. : (86) 52.25.26**
APT 84000 TÉLÉ SERVICE - QUARTIER ROCSALIÈRE **Tél. : (90) 74.18.81**
DIJON 21000 15, rue Piron **Tél. : (80) 30.02.00**
FRONTIGNAN 34110 9, place Jean-Jaurès **Tél. : (67) 48.14.13**
LE CHESNAY 78150 24, rue Pottier **Tél. : (3) 954.40.80**
LE GRAU-DU-ROI 30240 47, rue Michel Redares **Tél. : (66) 51.46.66**
SAINT MAUR des FOSSÉS 94000 117, avenue Foch **Tél. : 889.24.13**
PONTOISE 95200 9, rue de Gisors **Tél. : 032.39.19**
SAINT-LO 50000 1, rue Torteron **Tél. : (33) 05.51.65**
ROMANS 26100 23, Côte Jacquemart **Tél. : (16) 75.02.71.92**
VALENCE 26000 59, Grande Rue* **Tél. : (75) 42.33.35**
GUADELOUPE SAUDELEC Route de la Jaille, 97122 Baie Mahault **Tél. : 26.63.95**
FORT-DE-FRANCE (Martinique) Route de la Corniche B.P. 473 - Cedex 972.05 **Tél. : 71.78.52**
ST-DENIS DE LA RÉUNION 97482 SYMPHONIA - 61, rue Jean Chatel **Tél. : 21.93.21**
CORSE Photo Cyrnos 1, rue Miot 20200 Bastia **Tél. : (16) 95.31.08.32**
TROYES centre commercial Carrefour 10120 St-André les Vergers **Tél. : (25) 74.83.18**
PARTHENAY 79200 77, rue Louis-Aguillon **Tél. : (49) 94.34.08**
CHARTRES 80 bis, rue de la République 28110 LUCÉ **Tél. : (37) 34.77.77**
VILLEPARISIS 77270 141, avenue Eugène Varlin **Tél. : 427.05.97**
ST-DIÉ 88100 41, rue des Trois villes **Tél. : (29) 56.77.32**
NOUMÉA OK Vidéo 6 RT1. Bis DUCOS **Tél. : (687) 28.35.20**
METZ 57000 8, rue Gambetta **Tél. : (8) 765.31.80**
MAGNANVILLE - 78200 "Centre Commercial MAG 2000" **Tél. : 478.63.64**



TELE FRANCE *Soft Center*

Pour ouvrir une Franchise Télé France Vidéo Club, contacter : Alain GAYOUT, 176, rue Montmartre, 75002 PARIS - Tél. : (1) 233.47.03 - 236.04.26

Tarifs et produits susceptibles de varier suivant les Télé France Vidéo Club.

JE DUPLIQUE, TU DUPLIQUES...

Romox, le duplicateur de cartouches, arrive ! Après un test concluant effectué au Multistore Hachette-Opéra à Paris (voir Tilt n° 16) des appareils sont installés dans toute la France. Une trentaine seront en service pour Noël, et environ cent cinquante au mois de mars, dans les Points H, les Printemps, Points du Futur et dans les magasins Nuggets.

Le principe du Romox est simple : vous achetez une cartouche vierge (de 145 F à 250 F) et chargez dessus le jeu de votre choix (environ 100 F). Le coût est à peu près équivalent à celui d'une cartouche classique. Mais une fois l'intérêt du jeu épuisé, il est possible d'en charger un nouveau sur la même cartouche. L'économie réalisée est alors substantielle.

Le Romox propose des cartouches pour l'*Atari 2600*, l'*Atari 600XL/800XL*, le *TI99/4A*, le *Vic 20* et le *Commodore 64*. La taille maximale de la mémoire, qui est actuellement de 32 Ko va être bientôt portée à 64 Ko et même à 128 Ko, grâce à la nouvelle technique des « chips on board ». C'est la porte ouverte aux jeux les plus fous ! A chaque acheteur est remis un catalogue gratuit, qui comprend actuellement d'une douzaine à une trentaine de titres selon les machines. Mais la gamme va considérablement se développer, grâce aux accords entre Romox et Micro Application et surtout Imagic, qui apportera à lui seul cinquante-trois nouveautés pour Noël. Les fêtes seront l'occasion de profiter des promotions de Romox ; 300 F la cartouche pour l'*Atari 2600* plus quatre chargements, et 400 F la cartouche 16 Ko plus quatre chargements pour une autre machine.



ATARI SORT SES GRIFFES

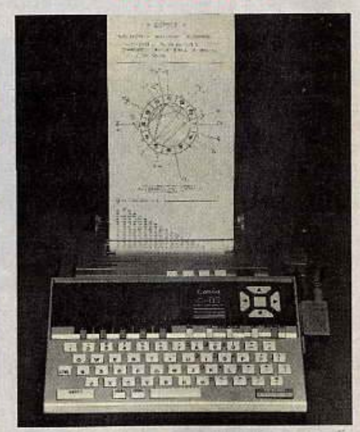
Pour la période des fêtes, Atari a décidé de frapper fort : le *800 XL* est proposé à 2 200 F en PAL et 2 500 F en version Péritel. Des prix cassés à donner le vertige aux anciens acheteurs du *800*, proposé l'année dernière à environ 7 000 F. Les extensions prennent le même chemin, avec une imprimante quatre couleurs à 1 000 F. Le *VCS*, quant à lui, est vendu à moins de 700 F et ses cartouches ne dépassent pas 209 F.



LA MONTRE ORDINATEUR

Seiko propose une montre-terminal, dotée d'une mémoire de 2 Ko et qui se charge à partir d'un micro-ordinateur. Le modèle *VC 2000* est commercialisé avec un mini-clavier de la taille d'une calculette et une imprimante. La montre peut garder en mémoire quatre-vingt messages pendant un an. Plus aucune excuse pour oublier un rendez-vous ou l'anniversaire de votre meilleur (e) ami (e) !

CIEL !



ZODIACAL

L'astrologie exige de longs et fastidieux calculs. Etablir une carte du ciel demande de très longues heures. Ou plutôt demandait. Aujourd'hui, tous les astrologues amateurs peuvent réaliser en quelques minutes une carte du ciel, avec le logiciel *Espace*, pour *Canon X07*. Prix total, avec ordinateur et imprimante : 6 400 francs. Espace bleu, 91, rue de Seine, 75006 Paris. Tél. : 354.27.25.



POUR LES MORDUS, LES SCORES DU MOIS

Voici les meilleurs scores réalisés par les lecteurs de Tilt.

- **Coleco.** *Cabbage patch kids :* 184 400 pts (scène 156.. Record réalisé à la boutique Electron) ; David Malka, 93150 Le Blanc-Mesnil. *Looping :* 453 450 pts (niv. 4) et *Rocky* K.O. à la deuxième reprise (niv. 4) ; Jean-François Bregou, 91160 Longjumeau. *M. Do :* 2 590 600 pts (niv. 4) ; S. Grégoire, 35000 Rennes. *Pitfall :* 114 000 pts (prouvé par photo) ; Eric Dubois, 33100 Le Bouscat.
- **Atari 2600.** *Pitfall :* 114 000 pts (certifié par photo) ; J.-Claude Zeh, 67800 Hohenheim. *Popeye :* 98 000 pts ; Frédéric Vandecasserie, 1338 Lasne Belgique. *Centipède* 789 511 pts ; S. Grégoire, 35000 Rennes.
- **Mattel.** *Descente à ski :* 35'' ; Franck Lescoubet, 75020 Paris. *Triple action :* 3' et 15'' ; Richard Cousin, 78124 Mareil-sur-Mauldre.
- **Vectrex.** *Scramble :* 156 210 pts ; Philippe Gradinac, 44110 Châteaubriant. *Hyper-chase :* 1' et 39'' 7 151 pts. Luc Thouzellier, 34500 Béziers.
- **Apple II.** *Zaxxon :* 170 350 pts, Jean-Charles Poussin, 72800 Le Lude.



RENCONTREZ L'UN DES PLUS GRANDS DESSINATEURS DU MONDE :



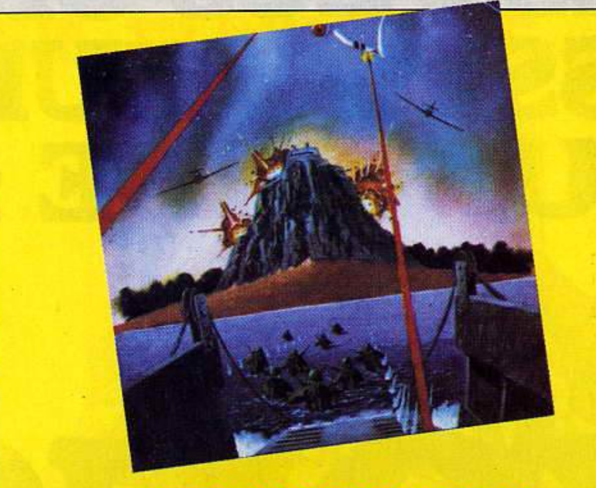
SON PREMIER MICRO

Avec le *VG 5000,* Philips entre enfin dans l'arène de la micro-informatique familiale. En attendant le MSX annoncé par la marque, et plus tard le 16 bits, qui sera réalisé en collaboration avec Thomson, Philips présente un micro d'initiation, concurrent des *MO 5, Alice* et autres *Laser 210,* vendu 1 590 F avec alimentation séparée, cordon péritel, cordon magnétophone et manuel d'utilisation : le *VG 5000.*

L'appareil est conçu autour d'un microprocesseur Z 80 A (4 MHz), la mémoire morte est de 18 Ko comprenant le système d'exploitation et l'interpréteur



Basic Microsoft, la mémoire vive de 24 Ko (13,7 Ko utilisateur en Basic) extensible à 56 Ko (mais le module d'extension ne sera disponible que dans le courant 85...). Le clavier, de type Minitel, est un échec : touches trop petites, trop serrées, trop dures, avec les accents placés de la façon la plus fantaisiste. Heureusement une touche « contrôle » permet d'accéder à 33 fonctions préprogrammées. L'affichage est de 25 lignes de 40 caractères, avec des matrices de 8 × 10. Huit couleurs sont disponibles, et la haute définition est de 320 × 250. Une quinzaine de cassettes de jeu (fonctionnant sur magnétophone à cassette standard) sont déjà disponibles, du grand classique *(Glouton)* aux jeux inédits *(La moto infernale).* Pour jouer avec des joysticks, il faudra attendre la sortie de l'extension. Avec un look très réussi, un prix attractif, et la possibilité d'être « gonflé », le *VG 5000* a toutes les chances de s'installer dans le peloton de tête des micros d'initiation.



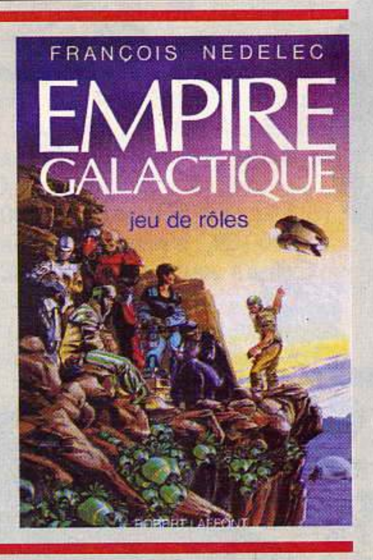
HIT PARADE DE VENTES

Les revendeurs de logiciels proposent un nombre sans cesse grandissant de cassettes, cartouches et disquettes de jeux. Les pauvres consommateurs ne savent plus où donner du joystick, devant ce choix immense. Innelec-No man's land a décidé de publier chaque mois un hit parade de ses meilleures ventes. Ce classement comporte la sélection du mois en cours, celle du mois précédent ainsi que le nombre de semaines de présence des titres.

Le premier classement a consacré *Beach Head* (Access), *Solo Flight* (Micropose) et *Harrier Attack* (Durell) aux trois premières places pour le *Commodore 64 ; Krazy Kong* (Anirog), *Pinball Wizard* (Terminal) et *Computer War* (Thorn Emi) pour *VIC 20 ; l'Aigle d'or* (Loriciels), *Tyrann* (Norsoft) et *Mission Delta* (Ere) pour Oric/Atmos ; *Psytron* (Beyond), *Fighter Pilot* (Digital integration) et *Intercepteur Cobalt* (Ere) pour *Spectrum ; Intercepteur Cobalt* (Ere), *3 D formule 1* et *M. Coder II* (PSS) pour *ZX 81 ; Startrek* (PSS), *Tube way army* (Crystal) et *Dragon chess* (Oasis) pour *Dragon ; Solo flight* (Micropose), *Bruce Lee* (Datasoft) et *Computer War* (Creative sparks) pour Atari *600 XL/800 XL ; Pulsar II* (Loriciels), *Eliminator* (Loriciels) et *Cara* (No man's land) pour *TO 7 - MO 5.*

JEU DE RÔLES

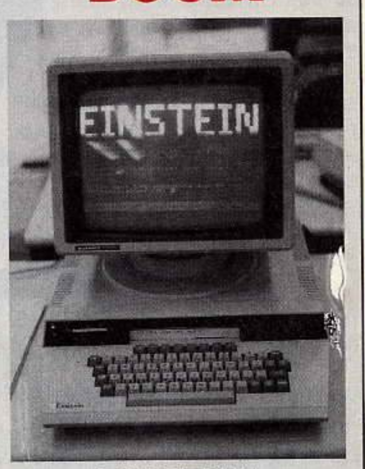
Le succès des jeux d'aventure sur micro-ordinateur ne doit pas faire oublier que le jeu de rôles est avant tout un jeu de société dont le succès va grandissant. Pour aider ceux qui voudraient se lancer dans l'aventure des jeux de rôles, les Editions Robert Laffont viennent de publier un livre particulièrement réussi, « Empire Galactique », qui passe en revue tous les mécanismes de ce type de jeu, et propose un scénario. Des illustrations viennent compléter cet ouvrage dont l'agrément de lecture n'est pas le moindre des atouts — « Empire Galactique » de François Nédelec. Robert Laffont.



LE VIDÉODISQUE A DOMICILE

Le vidéodisque piloté par ordinateur vient à la rencontre du grand public. Logivision propose un ensemble comprenant un micro-ordinateur *TO 7/70,* un lecteur de vidéodisque Philips *VLP 830,* une interface d'inscrustation et un Basic associé aux routines extension vidéodisque. Une face de disque peut enregistrer 54 000 images fixes ou des séquences animées. Prix : environ 17 600 F. Logivision, 46, rue du docteur Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 725.14.14.

BOUM



EINSTEIN DE RETOUR !

***Einstein :* c'est en toute simplicité le nom du tout dernier ordinateur arrivé sur le marché français.** Milieu de gamme, il a un look professionnel et un prix encore relativement abordable. Pour 7 990 F, il propose 64 Ko de mémoire vive plus 16 Ko de gestion de l'écran, seize couleurs, une haute définition de 256 × 192 points, la possibilité de créer 32 sprites de 8 × 8 ou 16 × 16, un clavier de type professionnel et un lecteur de disquettes de trois pouces en cassette rigide intégrée. Différents langages de programmation sont disponibles sur ces disquettes. Avec un générateur de son trois voix et d'importantes possibilités graphiques, *Einstein* se présente comme un micro-ordinateur prometteur. Importé par Goal Computer Distribution. Tél. : (1) 200.69.97 et (1) 285.25.20.



STRICTEMENT RESERVES AUX HEROS

Tous nos jeux sont disponibles sur COMMODORE 64.



ISLAND : Abandonné sur une île déserte, face à la faim, la soif et les requins, vous devez survivre...
Disponible également sur MOS.
120 F.



BANGO : Aidez Bango à retrouver son os succulent... mais attention, le chemin est truffé d'embûches! (20 Tableaux).
120 F.



CORMAN : Vous êtes Corman aux super-pouvoirs! Votre mission : défier les comètes maléfiques... (12 Tableaux).
145 F.



PIERRE MAGIQUE : Trouvez la Pierre Magique qui transforme le plomb en or et devenez riche! Mais attention, le château est plein de pièges... (En français).
145 F.



MOTOR MANIA : Pilotez une voiture de rallye aux performances extraordinaires! Emotions fortes garanties.
120 F.

MICRO-APPLICATION - 147, av. Paul Doumer 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 732.92.54

GRATUIT. Je désire recevoir sans engagement de ma part votre catalogue couleur complet.

Nom, Prénom ______

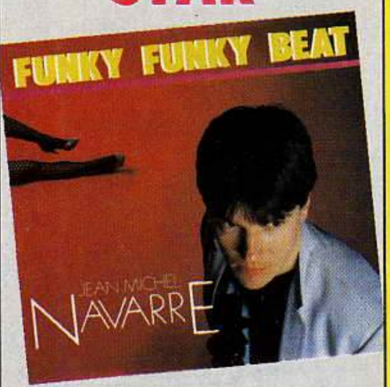
Adresse ______

Ville ______

Code Postal ______

T. 11.84 J

STAR



FUNKY !

Jean-Michel Navarre, le grand spécialiste des jeux d'arcades, celui grâce à qui nous sommes informés des dernières nouveautés qui hantent les salles d'arcades, n'est pas uniquement un champion du joystick. Il est également un musicien dont la renommée commence à déferler de télévisions en radios. Son disque, « Funky, funky beat » est en train de s'envoler vers la renommée. Avec un rythme dansant, un climat très « eighties », « Funky, funky » accroche immédiatement l'oreille. Et pour l'accompagnement instrumental, une grande place a été faite aux synthétiseurs. Avec Jean-Michel Navarre, la musique fait « Tilt ».

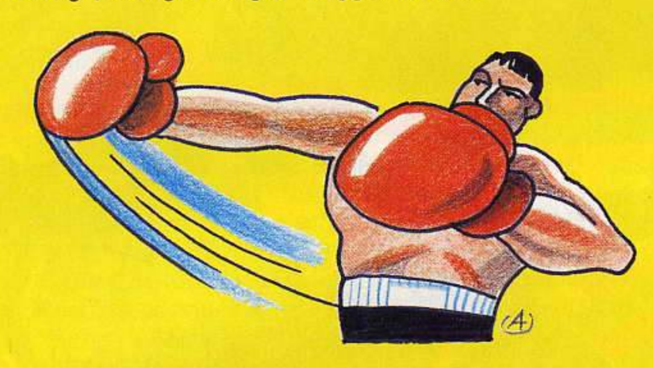


L'ALLIANCE

La société Infogrames vient de signer un accord avec Vifi Nathan. Désormais, Vifi-Nathan devient le distributeur exclusif des produits Infogrames (qui réalise des logiciels pour le *T07, TI99/4A*, le *Commodore 64*, l'*Oric Atmos* et le *ZX Spectrum)* et Infogrames le partenaire privilégié de Vifi Nathan pour le développement de logiciels. Pour souligner le dynamisme de cette alliance, plus d'une centaine de nouveautés sont annoncées.

TAM-TAM SOFT

• **Electron** prépare la grande finale de son concours organisé sur Rocky qui aura lieu le dimanche 2 décembre à 15 heures. Les finalistes seront équipés comme de véritables boxeurs professionnels, gants de boxe compris (prêtés par la société SDI, 36, rue Victor Massé, 75009 Paris. Tél. : (1) 281.06.06). Le spectacle sera garanti et tous les supporters bienvenus ! Electron lance d'autre part un service de commande par téléphone et de livraison dans l'heure à Paris (50 F jusqu'à 1 500 F d'achats, gratuit au-dessus). Et en novembre et décembre, vous pourrez passer chez Electron en sortant du cinéma : le magasin sera ouvert les vendredis et samedis jusqu'à minuit et le dimanche toute la journée. Les nouveautés les plus folles pour la console Coleco sont déjà là : *M. Do Castle, Montezuma's Revenge, Congo Bongo, Frogger II*, etc.



• **Coconut** est fin prêt pour les fêtes, avec une montagne de nouveautés et des prix très tirés. Les jeux d'aventure Digital Fantasia (dix titres différents) sont disponibles, ainsi que *Psytron* et *Wimbledon* pour *Commodore 64.* Le *Spectrum,* lui, est particulièrement à la fête, avec l'arrivée de *Zaxxon* (le vrai !), *Enduro, Hero, Beach Head, Code name mat* (un jeu 3 D), etc.

• **Le jeu électronique,** qui propose des micro-ordinateurs pour les ludophiles comme pour les artisants et PME, organise des cours d'initiation à l'informatique (programmation, traitement de texte, gestion de fichier) sous forme de stages de 12 heures. Les cours seront effectués sur *Atari 800, CBS Adam* et Philips *VG 500,* et d'autres machines suivront. Le jeu électronique : 35, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (1) 874.43.20 et 68 bis, avenue des Minimes, 31200 Toulouse. Tél. : (61) 22.60.49.

LASEROPHILIE

La ludothèque du *Laser 200* s'aggrandit ! Le magasin « Temps X » de Roubaix distribue des logiciels inédits. Des jeux d'aventure, comme *la quête du Dragon,* particulièrement sophistiqué grâce à un double chargement et à la possibilité de sauvegarder son personnage pour des aventures ultérieures, ou le *Manoir de l'horreur,* en 3 D ; des jeux d'action comme *Inga,* guerre spatiale en six tableaux ou *Boby fruity.* Temps X : 15, rue de la Halle, 59100 Roubaix. Tél. : (20) 70.44.80.

BUSINESS

Bernard Farkas, P.-D.G. de C.B.S. — Idéal Loisir vient d'être nommé à la vice-présidence de C.B.S. Toys international, qui regroupe la société française et les filiales mondiales (Hong-Kong, Australie, Grande-Bretagne).



TILT INTERNATIONAL

Robert Jacob, le Directeur commercial de la division de publication internationale de chez Thorn EMI, est un fervent lecteur de Tilt ! Thorn EMI a en effet décidé de revenir en force sur le marché des logiciels de jeu. Vingt-six programmes sont déjà disponibles pour les micro-ordinateurs les plus courants *(Commodore 64, Vic 20, Spectrum, Atari),* et vingt-six autres doivent suivre pour les fêtes. Ces jeux d'action, d'aventure et de stratégie, proposés à un prix compétitif sont distribués en France par Innelec-No Man's Land, 110 *bis,* av. du Gal.-Leclerc, 93500 Pantin. Tél. : (1) 840.24.31.

COOL



VIDEOTROC

Vidéotroc, c'est un nouveau point de ralliement pour les fondus du joystick du 12e arrondissement de Paris. Une boutique « relax », ouverte toute la journée sans interruption, qui laisse les jeux en démonstration libre, propose un système de vente-échange de programmes tout système, offre un service de dépôt-vente de matériel vidéo et loue tous les jeux disponibles. La vente par correspondance est assurée pour toute la France. Enfin Isabelle, Simon et Jean-Michel ont eu une idée démoniaque : faire tirer au sort des remises exceptionnelles ! Vidéotroc, 89 bis, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (1) 342.18.54.

Suite p. 19

AVEC LES LOGICIELS HATIER PROGRESSER EST UN JEU

Maintenant, avec les logiciels éducatifs Hatier, on peut apprendre l'orthographe, la grammaire, les maths, l'anglais... en s'amusant et progresser encore plus vite!
*Présentés en cassettes ou disquettes, les logiciels éducatifs Hatier sont opérationnels sur Apple, Atari, Oric, Texas Instrument, Thomson.**

** marques déposées*



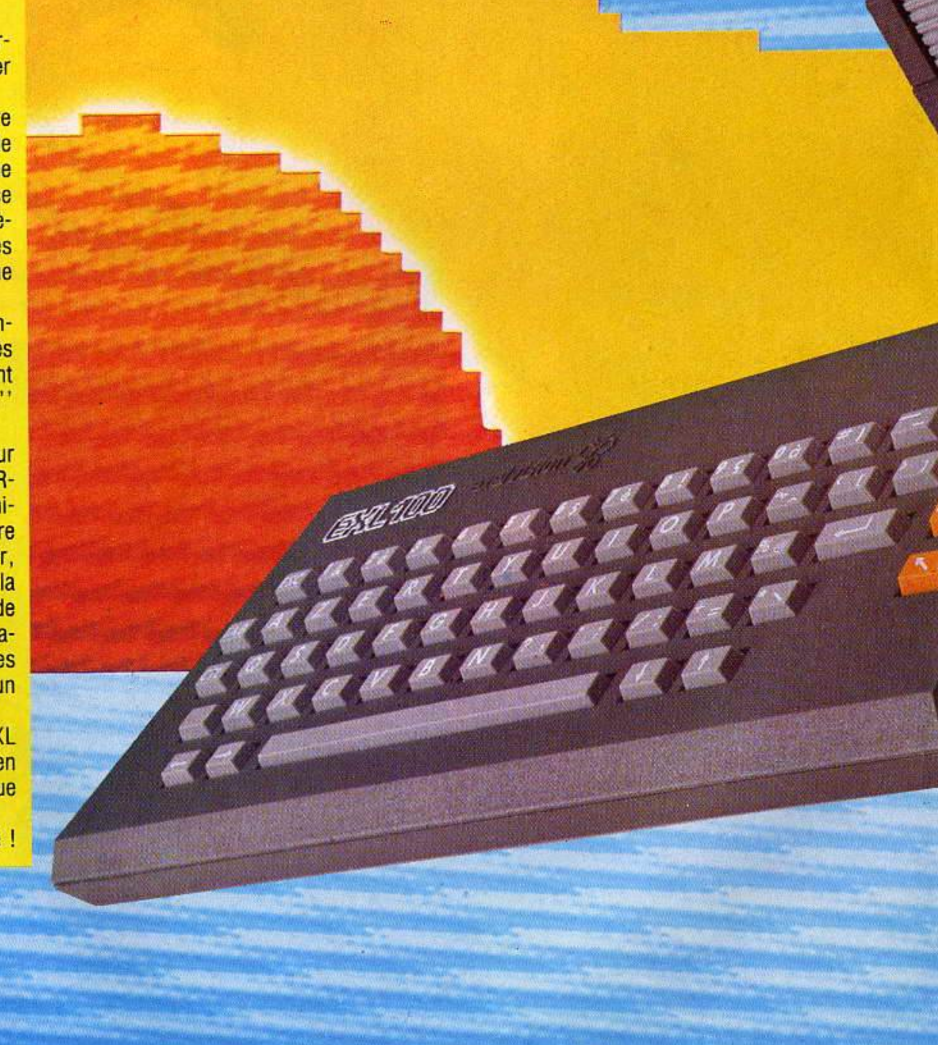
JEUX EDUCATIFS HATIER
LES LOGICIELS DU SPECIALISTE
DE L'EDUCATION.

En vente chez votre libraire
Informations Minitel : 614.91.66 code d'accès : DISCO.

MERRY

LA CONCURRENCE EST MUETTE

Le problème de l'informatique dite ''familiale'', c'est que si vous achetez un matériel trop élaboré, non seulement cela vous coûtera très cher, mais en plus, il vous faudra faire suivre des études d'informatique à toute votre petite famille !
D'un autre côté, si vous choisissez un micro-ordinateur un peu trop simple, vous en aurez vite fait le tour.
Et, si c'est uniquement pour jouer, autant acheter une bonne vieille console de jeux.
Un vrai ordinateur, capable d'évoluer vers le semi-professionnel, mais, en même temps, accessible à tous, cela restait à inventer.
Eh bien voilà... c'est fait !
L'EXL 100, c'est indéniable, est un surdoué. Un petit génie. Mais qui a su rester très simple.
Il est merveilleusement facile à vivre parce qu'il parle comme vous et moi (le ''synthétiseur vocal intégré'' c'est une première mondiale), mais aussi parce que ses commandes à infra-rouge libèrent le clavier et les manettes, de tous les fils, prises, fiches... (c'est aussi une première mondiale).
Pour les fans de l'informatique, évidemment, la voix et l'infra-rouge, c'est très bien... mais ce qu'il y a de réellement extraordinaire, ce sont tous les ''plus'' technologiques offerts par l'EXL 100.
Au total, l'EXL 100 a été étudié pour devenir un véritable SYSTEME INFORMATIQUE à la fois familial et semi-professionnel, capable de vous permettre de programmer, gérer, jouer, éduquer, calculer, créer, contrôler, taper à la machine, etc, avec une grande variété de programmes prêts à l'emploi. Il est capable également de communiquer avec des bases de données existantes grâce à un module Videotex (en option).
En fait, le seul gros problème avec l'EXL 100, c'est qu'il est facile à vivre, qu'en l'utilisant vous finirez par oublier que c'est réellement un surdoué.
Ou par croire que c'est vous, le surdoué !





Place Joseph Bermond, 06560 Valbonne

L'informatique facile à vivre



Possibilités d'évolution vers un système semi-professionnel :

- EXELMODEM permettant de transformer l'EXL 100 en un système très puissant, utilisant notamment les télécommunications (banques de données, télé-chargements...).
- EXELMEMOIRE : extension mémoire CMOS RAM 16 K non volatile, en cartouche, permettant de garder toute information pendant 20 mois au minimum.
- Extension port parallèle (type Centronics) et série (type RS 232 C) pour connecter l'imprimante de votre choix.
- Unité de disquette 3,5 pouces disponible dès 1985 pour compléter votre Système EXL 100.

Voir liste revendeurs page

Caractéristiques de l'EXL 100

- 8 couleurs de base mixables à l'infini.
- Graphisme très hautes performances, 320 points × 250. 80.000 pixels, tous adressables pixel par pixel, en 8 couleurs différentes.
- EXELBASIC inclus (ROM 32 K) très complet, puissant et simple, possédant d'excellentes instructions graphiques.
- 2 micro-processeurs 8 bits micro-codés (TMS 7020 et TMS 7041).
- Horloge de 4,9 Mhz.
- 34 K de mémoire vive dont 32 utilisables pour la programmation.
- 8 K de mémoire morte pour le moniteur-résident + 32 K sur ROM Basic.
- Mémoire morte extensible de 32 K.
- Clavier AZERTY accentué, 61 touches mobiles, simples et agréables, dont 4 touches éditeur pleine page.
- Transformateur intégré à l'unité centrale avec fusible de protection.
- Logiciels enfichables sous forme de module ROM extra-plat.
- Interface magnétophone cassette (prise DIN). Utilisation possible de tout lecteur-enregistreur du commerce.

Pour tous renseignements complémentaires, adresser ce coupon-réponse à la sté VECTRON, 73, rue du Cherche-Midi 75006 Paris.

Nom ....

Adresse ....

....

HUGUES HASSE

ENTREE LIBRE A ESPACE MICRO

Espace Micro vient d'ouvrir ses portes ! Espace Micro (32, rue de Maubeuge à Paris 9e) n'est pas une simple boutique de plus. Cest une manière originale d'aborder la micro-informatique. Le magasin n'a pas volé son nom d'« espace » : on respire, on s'y sent bien. Tous les micro-ordinateurs sont en démonstration permanente, entourés de l'ensemble de leurs périphériques, prêts à être testés. Pour comparer les mérites respectifs du micro-drive et du lecteur de disquette, il suffit de passer d'une chaise à l'autre, d'un micro à son voisin.



Les tables de démonstration d'Espace Micro ne croulent pas sous une avalanche de matériel tape-à-l'œil et trompeur. Ici, la sélection est sévère. On ne présente que des produits disponibles : le client choisit, et peut partir avec son micro sous le bras. On ne vend pas n'importe quelle machine. Espace Micro ne propose que des ordinateurs fiables et performants dans leur catégorie : *Apricot, Tatung Einstein, ZX Spectrum, Commodore 64, Dragon 32 et 64, Sanyo MSX, Hector 2HR, EXL 100, TO7/70 et MO5*. Tous ont droit aux mêmes égards. Il n'y a pas d'informatique « noble » (professionnelle ou semi-professionnelle) et une autre « au rabais ». Le plus simple des familiaux profite du même traitement que la machine la plus puissante. A Espace Micro, les clients peuvent effectuer leur choix sereinement. Et être certains, en partant, d'emporter le micro qui correspond le mieux à leurs besoins. *(Espace Micro, 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (1) 285.25.20. Conditions spéciales aux clubs et comités d'entreprises.)*

L'AMI HECTOR

Redécouvrez l'*Hector 2HR*, un micro-ordinateur français trop peu connu. 48 Ko de mémoire vive, un clavier AZERTY professionnel, un lecteur de cassettes intégré, gage d'un chargement fiable, un Basic III intégré, 15 couleurs et une résolution de 256×231, l'*Hector 2HR* relève le défit de la concurrence. Il est en démonstration permanente à *Espace Micro, 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (1) 285.25.20.*

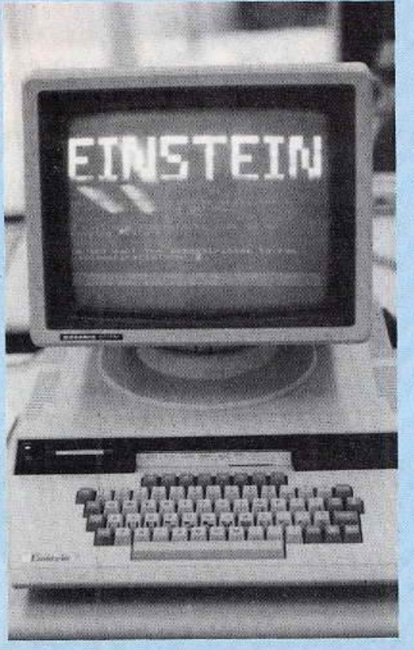
MSX DISPONIBLE

Le *Sanyo PHC 28* est le premier micro-ordinateur MSX véritablement disponible en France, à un prix très compétitif (2 990 F). Machine polyvalente, le *PHC 28* possède un clavier de type professionnel, une excellente animation graphique et une ludothèque déjà fournie. Au Japon, les MSX se sont taillés une bonne part du marché des micros familiaux. Ils risquent fort de récidiver en France ! Le *Sanyo PHC 28* est en vente à *Espace Micro, 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (1) 285.25.20. Conditions spéciales aux clubs et comités d'entreprises.*



EINSTEIN, LE SURDOUE

Exclusif ! *Einstein* est en France : Et cela n'a rien à voir avec la relativité du temps. Einstein est un nouvel ordinateur britannique qui ne laisse pas indifférent. Semi-professionnel, *Einstein* joue aussi bien qu'il travaille. Bâti autour du célèbre microprocesseur Z 80A, *Einstein* possède une mémoire morte de 8 Ko extensible à 32 Ko, une mémoire vive de 64 Ko complétée par une mémoire vidéo indépendante de 16 Ko, une haute résolution de 256 × 192 points, 32 sprites de 8 × 8 ou de 16 × 16, et 16 couleurs. Son clavier entièrement redéfinissable de type professionnel est particulièrement complet. Non content d'un générateur de son à trois voix avec programmation des enveloppes, des attaques, etc., de sa batterie de sorties (RS 232, port utilisateur 8 bits entrée/sortie, ports analogue/digital 4 canaux à 8 voies, interface Centronic standard, bus Z80 et port disque pour deux lecteurs 3', 3,5' ou 5'), *Einstein* offre en outre en version de base un lecteur de disquettes 3 pouces intégré. Le tout pour 7 990 francs. Liez connaissance avec *Einstein* chez *Espace Micro, 32, rue de Maubeuge, 75009 Paris. Tél. : (1) 285.25.20. Conditions spéciales aux clubs et comités d'entreprises.*



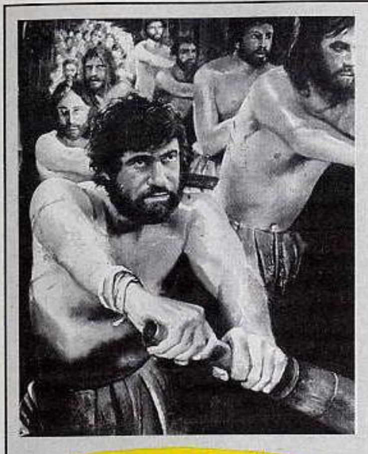
SOFT

Ludophiles, un nouveau temple du soft vous attend. Espace Micro possède une bibliothèque de logiciels impressionnante, toujours à la pointe des nouveautés. Les grands classiques côtoient les « hits » de demain, sur des présentoirs pratiques et sympas. Et en prime, la gamme des jeux d'aventures Channel 8 software en importation exclusive.

CLUB ESPACE MICRO

A Espace Micro, les clients ne sont pas uniquement des acheteurs. Ils deviennent membres d'un club qui leur permet de profiter de plusieurs avantages. Ils sont prioritaires pour la livraison d'extensions de leur micro-ordinateur, et reçoivent en cadeau un logiciel gratuit pour dix achetés.

TILT JOURNAL



EUREKA !

Eureka, j'ai trouvé ! Le premier qui poussera ce cri après des jours de recherches sur le jeu d'aven ture *Eureka* sera riche. Spid organise en effet un grand concours à partir du 1er décembre, date de lancement de ce logiciel, dont le premier prix est un chèque de 250 000 F. Pour cela, il « suffit » de venir le premier à bout de l'énigme.

Eureka peut être également commandé par correspondance à Spid : 39, rue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : (1) 281.20.02.

LES VOILA !

Les jeux Imagic arrivent enfin en France. Au programme : ***Laser Gates, Wing War*** **et** ***Quick Step*** sur une même disquette pour *Atari 600* et *800 XL, Dragon Fire, Crime and Punishement, Injured Engine, Damiano* et *Sherlock Holmes* pour *Apple IIe ; Tennis* pour *Colecovision ; Tennis, Sherlock Holmes* et *Business adventure* pour *PC jr* et enfin, *Spies Vs Spies* pour *Apple IIe.* Tous ces titres seront adaptés aux formats *Atari* et *Commodore 64* dans un proche avenir.

RADIO FREESBY ÇA PLANE...

Bienheureux niçois ! Ils peuvent écouter une nouvelle radio libre, totalement indépendante, dont la vocation se résume en quatre mots : musicale, utile, pratique et divertissante. Et comme responsable de la programmation, on retrouve Serge Guerchon, de J. B. industries. « Radio Freesby côte d'azur », Hôtel Beach Regency : 223, promenade des Anglais, 06200 Nice. Tél. : (93) 71.05.05.

DRÔLEMENT GONFLÉ

Ere Informatique propose plusieurs nouveautés pour le ZX Spectrum :

Print + est un utilitaire qui offre un affichage de 40 ou 64 caractères par ligne. Une seule instruction est nécessaire pour travailler dans le format voulu. (120 F).

Basic étendu est un utilitaire d'aide à la programmation puissant qui ajoute au Basic du *Spectrum* de nouveaux ordres, tels que « while... wend, on error, paint ou delette ». (180 F).

3D mover. Un programme de C.A.O. qui permet de définir des objets complexes en trois dimensions et de les animer à une vitesse allant jusqu'à 20 images/seconde. (180 F).

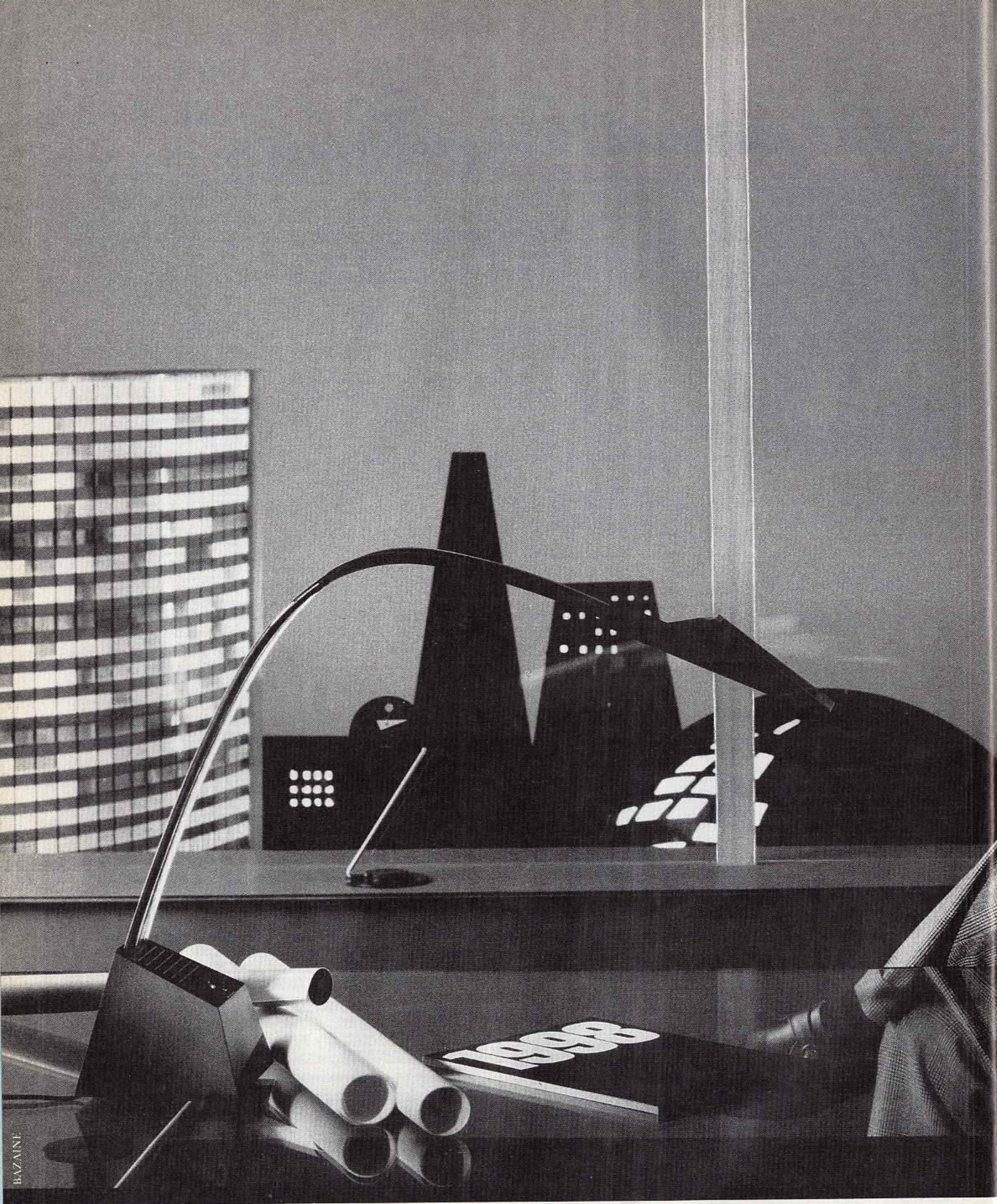
Vox permet de faire parler le *Spectrum* en français, sans aucune extension hard, grâce à la mémorisation de tous les phonèmes de la langue française. (180 F).

Pour le *Laser 200/310* enfin, un Basic étendu est disponible, avec des ordres comme « defint, on... goto, on... gosub, ou delette ». (95 F).



RANGEZ LES DISQUETTES

Les disquettes sont fragiles, il ne faut pas les laisser traîner. Mais où les ranger, pour être sûr de les retrouver rapidement ? La solution existe, elle s'appelle Diskbank. Diskbank est un système de boîtes spécialement conçues pour le rangement des disquettes. Elles allient une sécurité totale pour la conservation des précieuses galettes et un accès immédiat grâce aux intercalaires. Diskbank existe en plusieurs versions pour les différents formats de disquettes. Distribué par PAC + : 54, rue d'Amsterdam, 75009 Paris. Tél. : (1) 874.00.24. ■



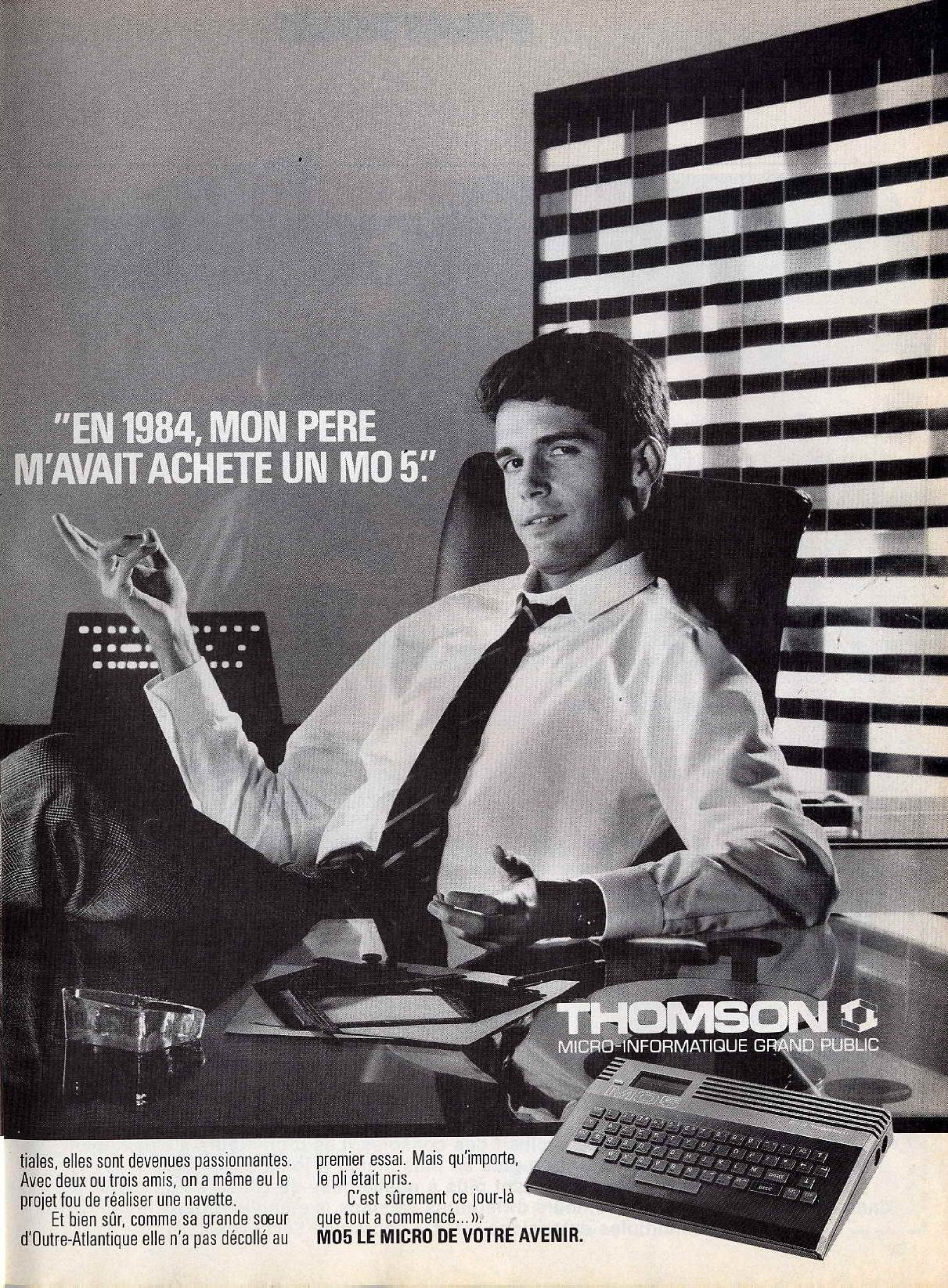
BAZAINE

«En 84, j'étais en... cinquième. Oui, c'est ça, en cinquième. Ma meilleure année au club de foot, mais pas vraiment ma meilleure année scolaire. Pour mon MO5, c'est un peu pareil.

Je dois avouer que j'étais surtout accroché par les jeux.

Et mon père, quant à lui, s'était pris d'une telle passion pour la simulation de vol «Airbus», que je le soupçonne de m'avoir, aussi, acheté le MO5 pour se faire plaisir. Au-delà des jeux, tout me paraissait si simple, que, pour la première fois, je me suis intéressé aux maths.

Appliquées aux techniques aérospa-


"EN 1984, MON PERE
M'AVAIT ACHETE UN MO 5."
THOMSON
MICRO-INFORMATIQUE GRAND PUBLIC
MO5
tiales, elles sont devenues passionnantes. Avec deux ou trois amis, on a même eu le projet fou de réaliser une navette.
Et bien sûr, comme sa grande sœur d'Outre-Atlantique elle n'a pas décollé au premier essai. Mais qu'importe, le pli était pris.
C'est sûrement ce jour-là que tout a commencé... ».
MO5 LE MICRO DE VOTRE AVENIR.

CONSOLES ET MICROS

UN CHOIX EXPLOSIF

Le jeu n'est plus le monopole exclusif des consoles. Les ordinateurs s'émancipent et prennent de plus en plus plaisir à jouer. Du coup, les ludophiles ne savent plus à quelle puce se vouer, se perdent dans les méandres des micros, leurs différentes versions, s'emmêlent dans les raccords des multiples extensions... Tilt a débrouillé l'écheveau.



Sur l'Oric 1, il est possible, grâce à une interface, de jouer du joystick.

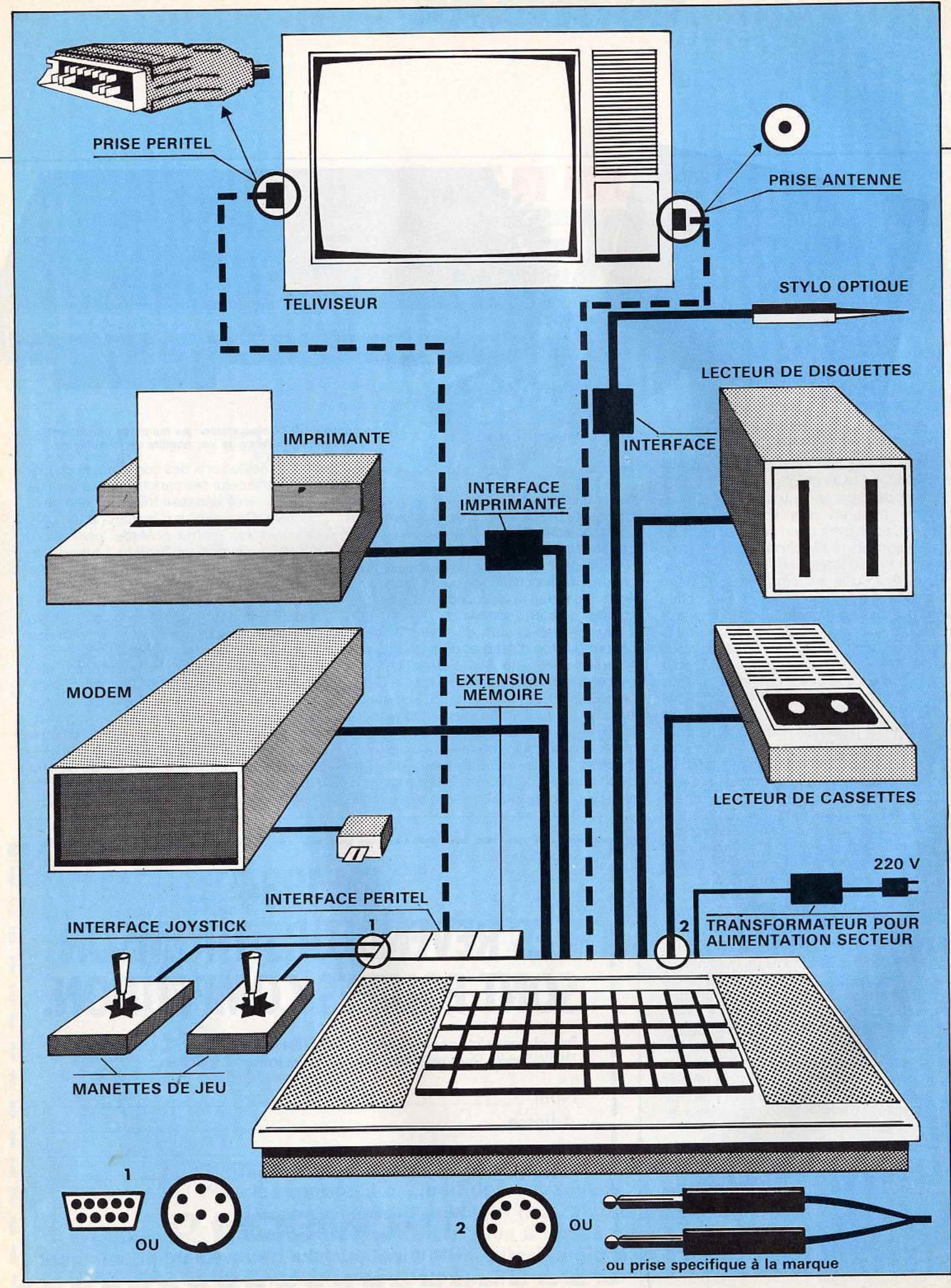
La console CBS Colecovision : les manettes permettent de sélectionner niveau de jeu, nombre de joueurs, etc.

Cette fois, ça y est. Vous craquez, irrémédiablement. Lassé de glisser trop souvent votre obole dans le ventre de jeux d'arcades de plus en plus voraces, fatigué d'inventer chaque jour un nouveau prétexte pour rendre visite à votre meilleur ami, afin de jouer avec la console ou l'ordinateur dernier cri qui trône avec insolence au beau milieu de son salon, usé par le nuits blanches passées à reconstruire de mémoire le parcours gagnant de *Donkey-Kong* ou à revivre la victoire à *Pôle Position*, vous venez de sauter le pas : promis, juré, pour Noël vous allez réaliser l'achat dont vous rêvez. C'est maintenant que les difficultés commencent. Les rayons des magasins débordent de matériels, tous aussi tentants les uns que les autres. Avouez-le, vous êtes certainement déjà entré dans ces temples du jeu vidéo, et demandé conseil au vendeur. Las ! Chacun d'eux à son « enfant chéri », qu'il a chaudement recommandé. A chaque fois, l'élu était bien sûr différent... Il est pourtant possible de trouver une machine qui corresponde à vos aspirations. Tilt vous aide à réaliser votre choix.

Le premier toutes catégories

Une évidence, pour commencer : pour être certain d'acheter la console ou l'ordinateur qui vous convienne, vous devez savoir ce que vous attendez de cette machine, quel rôle vous allez lui assigner. Car ne rêvez pas de L'Ordinateur premier toutes catégories, et que l'on pourrait ainsi acheter les yeux fermés. Première question à se poser : veut-on jouer uniquement, ou bien utiliser les autres possibilités offertes par l'ordinateur ? Dans le premier cas, une console de jeu peut constituer un bon choix.

Rappelons qu'une console est une sorte de micro-ordinateur à vocation exclusivement ludique, qui n'accepte que des cartouches et avec lequel il n'est pas possible de programmer, à moins d'acheter des extensions prévues à cet effet. Les consoles actuelles n'ont plus grandes ressemblances avec leurs ancêtres apparues au milieu des années soixante-dix. Celles-ci ne proposaient que deux ou quatre jeux simples (tennis, pelote basque etc...), sans aucun effort de graphisme. Puis vinrent les consoles à cartouches interchangeables, qui allaient révolutionner le marché. Désormais le nombre de jeux disponibles ne butait sur aucune limite. Ce furent le *Vidéopac* Philips, au graphisme encore sommaire, l'Atari *VCS 2 600,* véritable star du marché, avec l'énorme force d'Atari et de ses programmeurs de jeux, la *Mattel Intellivision* à l'excellente qualité graphique, puis la C.B.S. *Colecovision,* le nec plus ultra. Les consoles ont fleuri comme des champignons après la pluie, pour une vie souvent éphémère. Aujourd'hui, il ne reste que quelques modèles sur le marché, avec des prix s'échelonnant de 500 à 1 200 francs environ. La concurrence sauvage a provoqué une chute des prix des consoles, et un tassement de celui des cartouches. Le coût de ses dernières dépasse très vite celui de la console. On trouve sur le marché français des consoles *Vectrex* et *Mattel Intellivision,* dont la production est arrêtée. La première possédait l'atout de son écran incorporé (plus besoin de monopoliser la télévision !) et des jeux d'excellente qualité, hélas en quantité limitée, et qui seront de plus en plus difficiles à trouver. Pour l' *Intellivision* au contraire, des fabricants de soft annoncent de nouvelles cartouches. L'*Atari 2 600* continue son bonhomme de chemin, malgré toutes les rumeurs. Les nouveautés américaines semblent rechigner à traverser l'Atlantique, et la « vieille » *2 600* semble encore avoir un certain avenir devant elle, même si les nouvelles cartouches se font plus rares. Il est vrai que le nombre de jeux déjà disponible est plus que respectable.


PRISE PERITEL
TELIVISEUR
PRISE ANTENNE
STYLO OPTIQUE
LECTEUR DE DISQUETTES
INTERFACE
IMPRIMANTE
INTERFACE IMPRIMANTE
MODEM
EXTENSION MÉMOIRE
LECTEUR DE CASSETTES
220 V
INTERFACE PERITEL
INTERFACE JOYSTICK
1
2
TRANSFORMATEUR POUR ALIMENTATION SECTEUR
MANETTES DE JEU
1
OU
2
OU
ou prise specifique à la marque


Les ordinateurs Atari 600 XL/800 XL entourés de l'ensemble de leurs extensions pour jouer, dessiner, imprimer, sauvegarder sur cassette ou sur disquette.

Au firmament des consoles, trône toujours la *C.B.S. Colecovision,* confortée par son introduction dans la chaîne de l'ordinateur *Adam*. Ses cartouches sont également le plus onéreuses...
Un bon conseil avant d'acheter une console : essayez d'abord quelques jeux pour apprécier le graphisme, l'animation, l'intérêt. Et comparez les prix entre plusieurs magasins. Les promotions sont incessantes !
Les consoles sont plutôt bon marché, et proposent, au moins pour les meilleures d'entre elles, des jeux d'une qualité et d'un graphisme de premier ordre. Le chargement des jeux sur cartouches est rapide et pratique, parfaitement fiable, mais leur prix reste élevé (de 100 à 450 francs). Et bien sûr, elles sont réservées exclusivement aux jeux. Elles seront particulièrement bien acceuillies par ceux qui préfèrent ne posséder que quelques jeux seulement, mais de toute première qualité.

Ne pas chercher à se singulariser !

Quittons le monde des consoles pour entrer dans celui, encore plus complexe, des ordinateurs. Un ordinateur est capable d'accomplir plusieurs tâches. Le jeu n'est que l'une d'entre elles. Certaines machines sont mieux adaptées que d'autres pour cette fonction, et disposent de ludothèques plus ou moins importantes. En tête arrive *L'Apple II.* Cet ordinateur-phare, à vocation professionnelle, sait pratiquement tout faire, y compris jouer. Le nombre et la qualité des jeux (sur disquettes) est véritablement impressionnant. Une seule ombre au tableau : son prix. L'*Apple II*, avec une carte couleur (d'origine , il est en noir et blanc) et lecteur de disquettes (indispensable) dépasse allègrement les 10 000 francs. C'est un outil de travail qui sait, l'heure de la pause venue, se transformer en un merveilleux compagnon de jeu. Mais fort heureusement, il n'est pas le seul à savoir bien jouer ! La plupart des micro-ordinateurs largement diffusés, possèdent une bibliothèque de jeux très importante. Les dernières machines apparues sur le marché subissent en revanche un lourd handicap. Il est très difficile de présager de leur avenir. Certains ordinateurs, pleins de promesses, dont le graphisme et l'animation sont propres à donner naissance aux jeux les plus fous, sont boudés par le public... ou par les importateurs. Peu de ventes, peu de logiciels. Cette carence de programmes, rend la machine moins attrayante, et la spirale est enclenchée. Les propriétaires de ces ordinateurs voient les rayons de leur ludothèque désespérément vides...
Mieux vaut donc ne pas chercher à se singulariser, et acheter un micro dont les capacités ludiques sont déjà éprouvées. On citera le *ZX Spectrum,* dont la ludothèque est forte de plusieurs centaines de titres, les *Atari 600 XL/800XL,* le *Commodore 64, l'Oric 1/Atmos,* ainsi que les *Dragon 32 et 64.* Le *Laser 200,* l'Acorn *Electron* semblent prometteurs, tout comme les ordinateurs au standard M.S.X.
Certains ordinateurs sont, dès leur conception, dirigés vers le jeu (sans que cette capacité nuise aux autres fonctions) Le *Spectravidéo SV 318* possède un joystick intégré ; d'autres machines disposent de prises pour joysticks, comme par exemple le *Commodore 64,* ou les *Atari 600XL/800XL.* Dans ce cas, il suffit d'acheter une paire de joysticks pour faire le premier pas vers la ludomania. La plupart des fabricants ont adopté pour leurs joysticks la norme utilisée par Atari, (à l'exception d'Apple, Philips, Thomson par exemple) ce qui laisse un grand choix pour l'achat de cet accessoire indispensable (lire à ce sujet le dossier paru dans le numéro 16 de « Tilt ».)
D'autres modèles, par contre, nécessitent une interface spéciale sur laquelle viennent s'adapter les manettes de jeu. Le prix de l'ordinateur augmente d'autant... Les concepteurs de logiciels ont tourné la diffi-

culté : il est possible de jouer uniquement avec les touches du clavier. Nul besoin de réaliser de grandes démonstrations pour expliquer que cette solution n'est qu'un pis-aller peu pratique. Les jeux simples, ne nécessitant que des déplacements dans deux directions ne posent pas de véritables difficultés mais lorsqu'il s'agit de déplacements dans les quatres directions, le problème se corse. La bonne coordination des doigts n'est pas si facile !
Vous voilà donc face à un ordinateur muni de ses joysticks. Il faut encore charger le jeu, qui est enregistré sur cassette ou sur disquette. Certains modèles acceptent également les cartouches directement, comme le *Commodore 64* ou les *Atari 600XL/800XL*, ou par l'intermédiaire d'une interface, comme pour l'Acorn *Electron*. Le chargement d'une disquette est beaucoup plus rapide et fiable que celui d'une cassette. Cette rapidité autorise également des chargements complémentaires en cours de jeu, ce qui ouvre la porte à des logiciels encore plus performants. Mais encore une fois, ce système coûte cher. Un lecteur de disquettes revient aussi cher qu'un petit micro (environ 2 000 francs). Pas étonnant que les cassettes soient préférées pour la plupart des micro-ordinateurs familiaux.



Le standard peut jouer des tours

Une unité centrale, un lecteur de cassettes, ou de disquettes, des joysticks... tout est prêt ? Non, pas encore. Il faut relier l'ordinateur au téléviseur. Il existe deux moyens de raccorder un ordinateur à un téléviseur. Soit par l'intermédiaire de la prise d'antenne, soit par celui d'une prise Péritel. Dans le premier cas, le signal doit être modulé, avant son acheminement, et est démodulé par le téléviseur. Cette modulation-démodulation entraîne une perte de qualité de l'image, oblige à régler le téléviseur, et nécessite une adéquation du standard de l'ordinateur et du téléviseur. Un ordinateur PAL ne peut fonctionner qu'avec un téléviseur PAL. Mais il existe des adaptateurs qui se branchent sur la prise antenne et transforment le signal PAL en SECAM, ainsi que des adatptateurs PAL-prise Péritel, qui se branchent sur la prise Péritel du téléviseur.
Dans le deuxième cas, la qualité de l'image est optimale et obtenue sans aucun réglage ni problème de standard puisqu'il n'y a aucun système de codage-décodage. Cette solution est de loin la meilleure, à condition bien sûr de posséder un téléviseur équipé d'une prise Péritel (depuis 1980, tous les téléviseurs vendus en France en sont pourvus).
Les ordinateurs, par contre, ne sont pas dotés d'une sortie pour câble de liaison Péritel. Certains, en sont équipés d'origine, comme le *Yeno SC 3 000*, le *Dragon 32*, l'Acorn *Electron*, le *TO7*, *le MO5*. Sur d'autres, il s'agit d'une option (*Oric1/Atmos, Commodore 64*), ou d'une interface à ajouter sur l'appareil (*ZX Spectrum*). C'est en tout cas un détail important sur lequel il faut faire preuve d'attention.
Autre point à ne pas négliger : la capacité mémoire. Nombreux sont les ordinateurs qui peuvent recevoir des extensions de mémoire, ou qui existent en deux versions. Dans ce cas, mieux vaut choisir dès le départ la capacité mémoire la plus importante, pour éviter l'ajout ultérieur de cartouches. Les jeux, en effet, sont particulièrement gourmands en capacité mémoire, surtout pour ceux dotés d'un graphisme de qualité. En se contentant de la version de base d'un ordinateur, on se prive souvent de la meilleure part de sa ludothèque. Il n'est pas inutile de jeter un œil sur la capacité mémoire exigée par les jeux.
Si vous désirez programmer, soyez également attentif à la mémoire vive utilisable en Basic. A ce sujet, les constructeurs font preuve de la plus haute fantaisie. Certaines machines qui annoncent par exemple 48 K, proposent véritablement 48 K utilisateurs en Basic, à peu de chose près, ou 42 K, ce qui reste très raisonnable. Mais pour d'autres, la mémoire utilisateur en Basic n'atteint que la moitié de la mémoire vive totale, ou même moins ! Des constructeurs indiquent clairement sur la fiche technique la capacité de mémoire-utilisateur, d'autres glissent avec pudeur sur cet aspect de la question, ce qui oblige l'acheteur à redoubler de vigilance. Et ne pas oublier qu'en langage machine, l'ensemble de la mémoire vive est utilisable...

Attention au remède miracle

Puisque vous progressez dans l'art de la programmation, il devient tentant - et pratique - de sortir sur imprimante les programmes réalisés, afin d'en garder une trace. Cette même imprimante pourra rendre de grands services, comme complément d'un logiciel de traitement de texte par exemple. Il n'existe que deux types de connexions pour les imprimantes : en série ou en parallèle. Théoriquement donc, la compatibilité ordinateur-imprimante ne devrait poser aucune difficulté : il suffirait de choisir le type d'imprimante adapté à son ordinateur. Hélas, cela est simple, beaucoup trop simple dans un secteur où chacun semble s'ingénier à compliquer toutes les connexions. La prise *RS 232C* n'est pas un remède miracle ! Pour obtenir une entente parfaite, la solution consiste à acheter l'imprimante proposée par le constructeur de l'ordinateur, qui n'est pas toujours la moins chère, la plus performante, ou la mieux adaptée à vos besoins. Si vous désirez vous procurer une imprimante d'une autre marque, faites-la tester obligatoirement sur un ordinateur du même modèle que le vôtre. Sinon, vous risquez de voir



1 - Le micro-drive intégré du Sinclair QL.
2-3-4 - La chaîne informatique Adam de chez CBS : imprimante, console de jeu, double lecteur de cassettes digitales et clavier indépendant.
4 - La version portable du Commodore 64, avec son moniteur couleur intégré.
5 - Le Spectravidéo SV 318 et son joystick
6 - Le ZX Spectrum avec ses deux micro-drives.

votre magnifique acquisition ne pas fonctionner correctement. Il existe trois grandes familles d'imprimantes à usage domestique : les thermiques, bon marché, rapides, silencieuses et capables de dessiner, nécessitent du papier spécial et leur qualité d'impression-écriture n'est que moyenne. Les imprimantes à aiguilles forment également les lettres par un ensemble de points. Elles sont rapides (jusqu'à 300 caractères par seconde !) ; et certaines, en multipliant les points, parviennent à la « qualité courrier ». Toutes ne dessinent pas. Les imprimantes à marguerite reprennent le principe de la machine à écrire. La qualité est irréprochable, le bruit certain, la vitesse de frappe très moyenne (20 à 50 caractères par seconde), le dessin impossible. Les prix varient, selon les types, de 800 francs à 3 500francs environ. Une interface est parfois nécessaire pour connecter l'imprimante comme par exemple pour le *ZX Spectrum* (sauf lorsqu'on utilise l'imprimante spécialement conçue pour lui...). Sur d'autres ordinateurs, seul un câble spécial est nécessaire (par exemple sur *L'Oric 1*). Quelques-uns se singularisent, en utilisant un raccord DIN. C'est le cas de l'*Alice* et du *Yeno SC 3 000*.

Autre accessoire, qui peut être très utile, même s'il n'est pas très répandu : le crayon optique. Sur la plupart des micro-ordinateurs, il est adaptable avec l'aide d'une interface. Le *TO7* est le seul à proposer le crayon optique avec sa version de base. Ce choix a engendré une famille de logiciels, généralement éducatifs, conçus tout spécialement pour être utilisés avec cet accessoire. Le crayon optique permet de donner des instructions, simplement en pointant l'écran. Il est particulièrement pratique pour les jeunes enfants ne sachant pas lire, puisqu'il dispense d'utiliser le clavier. Il présente pourtant un inconvénient : il oblige à rester très près du téléviseur, ce qui fatigue rapidement les yeux. Il risque surtout d'être remplacé par la « souris », inventée pour Apple pour *Lisa* et *Macintosh*, qui, par un simple déplacement sur la table oriente le curseur sur l'écran et donne des ordres. Cette souris reste pour l'instant une exclusivité Apple.

Actuellement, les micros familiaux ne parlent pas, à l'exception de l'*EXL 100*. Mais il est possible de leur délier la langue en leur adjoignant un synthétiseur vocal, grâce à une prise spéciale. Chaque micro-ordinateur possède un synthétiseur qui lui est propre. Autre extension possible, le modem. Grâce à lui, votre micro n'est plus seul. Par l'intermédiaire du réseau téléphonique, il sera en liaison avec des banques de données : magasins de vente par correspondance, banque, et bien sûr avec d'autres propriétaires du même modèle d'ordinateur, avec qui il sera possible d'échanger des programmes. Prix d'un modem : entre 1 000 et 3 000 francs environ.

Patrice DESMEDT

SPECIAL FÊTES



B.P 3 - 06740 CHATEAUNEUF. Tél. 16 (93) 42.57.12.

C'est la fête des prix chez Micromania avec des réductions de 10%, 20%... 50%

ATARI 2600

DECATHLON	289 F
PITFALL II	289 F
HERO	289 F
SPACE SHUTTLE	289 F
RIVER RAID	289 F
ENDURO	289 F
PITFALL	289 F
BEAM RIDER	289 F
GYRUSS	289 F
STAR WARS ARCADE	289 F
FROGGER II	289 F
Q-BERT	289 F
TOUTANKHAM	289 F
SUPER COBRA	289 F
POPEYE	289 F

SUPER PROMOTIONS*

FROGGER	149 F
KANGAROO	149 F
JUNGLE HUNT	149 F
BATTLE ZONE	149 F
GALAXIAN	149 F
PENGO	149 F
ASTERIX	149 F
MARIO'S BROTHER	149 F
CENTIPEDE	149 F
TENNIS	159 F
MISS PAC MAN	209 F
POLE POSITION	209 F

INCROYABLE LES 2 JEUX POUR 149 F

KEYSTONE KAPERS + FROST BYTE
OINK + SEA QUEST
SPIDER FIGHTER + KABOOM
KEYSTONE KAPERS + SEAQUEST

MATTEL INTELLIVISION

Q-BERT	289 F
SUPER COBRA	289 F
POPEYE	289 F
TOUTANKHAM	289 F
MICROSURGEON	219 F
ICE TREK	219 F
DRAGON FIRE	219 F

INCROYABLE LES 3 JEUX POUR 299 F

PITFALL + HAPPY TRAILS + STAMPEDE

COLECOVISION

TENNIS	399 F
WING WAR	399 F
MOONSWEEPER	399 F
FATHOM	399 F
DECATHLON	299 F
HERO	299 F
KEYSTONE KAPERS	299 F
PITFALL	299 F
BEAM RIDER	299 F
RIVER RAID	299 F
PITFALL II	299 F
SUBROC	349 F
MINER 2049	399 F
FOOTBALL	399 F
SUPER COBRA	399 F
POPEYE	399 F
Q-BERT	399 F
TOUTANKHAM	399 F
FROGGER	399 F
ROCKY + CONTROLLERS	799 F

SUPER PROMOTIONS*

MANETTE WICO	199 F
BC'QUEST FOR TIRES	349 F
SAMMY LIGHT FOOT + THRESHOLD	299 F
OIL'S WELL + LEARNING WITH LEEPER	249 F

ATARI 600/800 XL

DECATHLON	349 F
HERO	349 F
BEAM RIDER	349 F
PITFALL	349 F
RIVER RAID	349 F
MEGAMANIA	349 F
KEYSTONE KAPERS	349 F

SUPER PROMOTIONS*

STAR RAIDER	149 F
GALAXIAN	149 F
QIX	149 F
CENTIPEDE	149 F
PENGO	189 F
JUNGLE HUNT	189 F
DONKEY KONG JUNIOR	209 F
MISS PAC MAN	209 F
POLE POSITION	209 F

COMMODORE 64

DECATHLON (D-THOMPSON)	**99 F**
MR WIMPY	99 F
HUNCHBACK	99 F
CHINESE JUGGLER	99 F
SCUBA DIVE	99 F
MANIC MINER	99 F
HARRIER ATTAK	99 F
TROLLIE WALLY	99 F
BEACH HEAD	129 F
PIPE LINE	119 F
JEEP	129 F
HULK	129 F
DECATHLON	129 F
HERO	129 F
PITFALL	129 F
BEAM RIDER	129 F
RIVER RAID	129 F
THE HOBBIT	179 F
SOLO FLIGHT	229 F
TOURNAMENT TENNIS (DISQUETTE)	299 F
SCRABBLE	349 F

SUPER PROMOTIONS*

GALAXIAN	159 F
PAC MAN	199 F
POLE POSITION	219 F
MISS PAC MAN	219 F

ORIC/ATMOS

MR WIMPY	99 F
HUNCHBACK	99 F
MISSION DELTA	99 F
CATEGORIC	95 F
CENTIPEDE	99 F
ZORGON	99 F
XENON	99 F
HARRIER ATTACK	95 F
SCUBA DIVE	95 F
STYX	119 F
FIRE FLASH	119 F
CHESS	139 F
L'AIGLE D'OR	179 F
TYRANN	185 F
SCRABBLE	349 F
INTERFACE PROGRAMMABLE POUR MANETTES	425 F
MANETTE QUICK SHOT II	149 F

SPECTRUM 48 K

MATCH POINT (TENNIS)	99 F
DECATHLON (D-THOMPSON)	99 F
MR WIMPY	95 F
HUNCHBACK	95 F
POGO	95 F
KONG	95 F
ESKIMO EDDIE	95 F
JET SET WILLY	75 F
FULL THROTTLE	95 F
INTERCEPTEUR COBALT	95 F
CHEQUERED FLAG	95 F
ATIC ATAC	75 F
MUGSY	95 F
MANIC MINER	95 F
FIGHTER PILOT	95 F
SCUBA DIVE	75 F
TORNADO LOW LEVEL	95 F
LORDS OF MIDNIGHT	119 F
SABRE WULF	119 F
PSYTRON	119 F
PITFALL II	129 F
BEAM RIDER	129 F
HERO	129 F
ENDURO	129 F
LE MANOIR DU DR GENIUS	139 F
VIDEO CALC	149 F
VIDEO FICHES	149 F
VIDEO 3D	149 F
SCRABBLE	349 F

TI 99/4A

FROGGER	249 F
Q-BERT	249 F

SUPER PROMOTIONS*

JUNGLE HUNT	199 F
POLE POSITION	219 F
MISS PAC MAN	219 F
DONKEY KONG	219 F

1 AN de garantie TOTALE

20 F de réduction supplémentaire sur chaque cartouche (sauf promotions) à valoir sur carte de fidélité. 5 F pour les cassettes.

* Dans la limite des stocks disponibles



✻ IMPORTANT : Les montages électroniques sont déjà effectués et testés, l'assemblage ne nécessite aucune expérience ni aucun outillage particulier

Commandez par téléphone, c'est plus rapide

Découvrez les multiples fonctions de la robotique

SKIPPER MECHA - **145 F.** Le plus simple, se déplace rapidement en claudiquant sur ses deux jambes.

SOUND SKIPPER - **245 F.** Le modèle précédent équipé d'un **micro ampli** qui le fait réagir à chaque bruit assez fort.

TURN BACKER - **345 F.** Se déplace sur ses 6 jambes et effectue un quart de tour à chaque fois qu'il perçoit un bruit assez fort par son **micro** très doué pour les slaloms.

LINE TRACER - **345 F.** Se déplace sur 3 roues et suit seul une ligne tracée sur le sol, grâce à une **cellule photo-sensible.**

PIPER MOUSE - **395 F.** Se déplace sur trois roues montées sur amortisseurs et réagit à chaque coup de sifflet grâce à son **détecteur d'ultrasons.**

AVOIDER - **395 F.** Se déplace sur 6 jambes et évite les obstacles placés sur son chemin grâce à son **détecteur à infrarouges**, très doué aussi pour le slalom.

CIRCULAR - **595 F.** Il avance, tourne sur lui-même en glissant sur deux grands disques caoutchoutés. Il est livré avec une radiocommande.

MEMOCRAWLER - **695 F.** Le plus intelligent de la famille, il avance, tourne des deux côtés, émet un bruit ou s'allume en fonction du **programme entré en mémoire** à partir d'un clavier. (RAM 256 × 4 bits). Ne nécessite aucune expérience préalable en programmation. Peut aussi être commandé à partir d'un micro-ordinateur grâce à une interface développée par ROBOTMANIA. Indiquez-nous le type de micro que vous possédez et nous vous enverrons les détails.

GUIDE DES ROBOTS FAMILIAUX 200 pages. 59 F.

Votre jeu ou votre robot chez vous dans 48 h* en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock. Certains jeux ne seront disponibles que très bientôt, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B. P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 25 F
Total à payer =	F

demande de catalogue pour jeux ☐ précisez votre console

demande de documentation sur les robots ☐

NOM ....

ADRESSE ....

....

Réglement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de remboursement).

Précisez votre ordinateur de jeux ☐ ATARI 600 800-XL ☐ ATARI 2600 ☐ MATTEL ☐ COLECO ☐ TI 99/4A ☐ C 64 ☐ SPECTRUM.

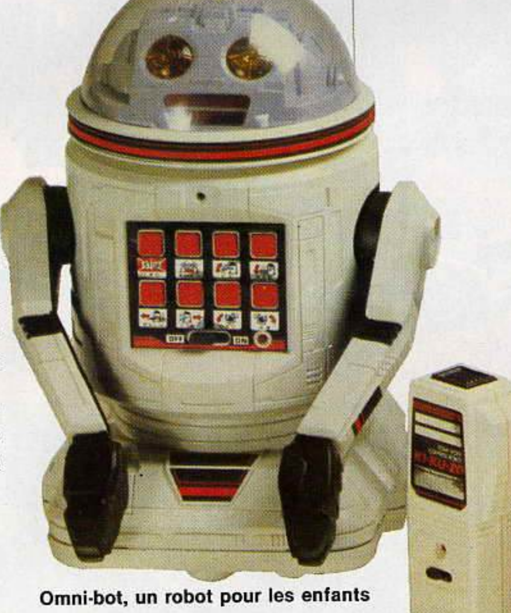
HUBOT, FRED, TOPO, BOB ET LES AUTRES...

Albuquerque, U.S.A., avril 84. Le premier salon international des robots familiaux déploie ses fastes. L'enjeu : la disparition ou la survie de ces créateurs étranges, aux yeux insondables et aux talents infinis. Le bilan : les robots vivront.

Depuis les premiers balbutiements de la robotique domestique, les héros d'aujourd'hui s'appellent *Hubot, Six T, Androman, Fred* ou *Vidéobot*. Mais nous n'oublions pas pour autant le précurseur *Topo* ou son grand frère *Bob* qui font déjà figure d'ancêtres. Même chose pour *Hero* qui fait peau neuve et est présenté dans une version améliorée appelée tout simplement *Hero II*.

En ce mois d'avril 1984, tout le salon d'Albuquerque, le premier salon international des robots familiaux, était en admiration devant les progrès réalisés.

Après les désastres spectaculaires enregistrés par certains géants des jeux vidéo, tous les professionnels s'étaient tournés vers la micro-informatique, considérée comme la nouvelle planche de salut. Mais là aussi, le réveil est brutal. Hormis les quelques sociétés chanceuses qui enregistrent des bénéfices records, la plupart des fabricants subissent des pertes énormes.



Omni-bot, un robot pour les enfants



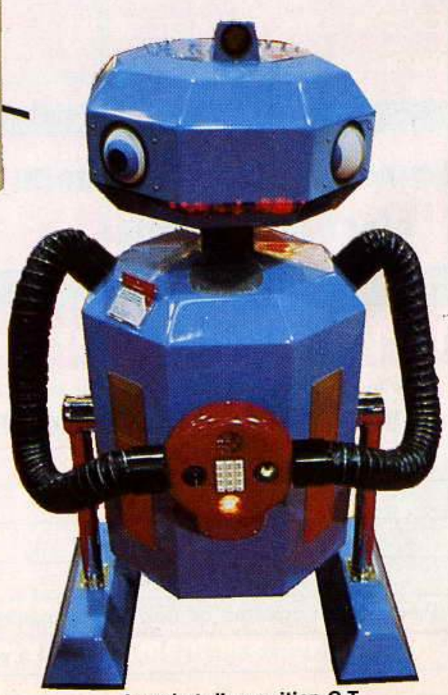
Hubot, l'ordinateur ambulant

Produits mal adaptés au marché, problème d'incompatibilité entre les systèmes et défaillances techniques en cascades comptent parmi les principales raisons des balbutiements d'un marché qui paraissait pourtant extrêmement prometteur.

Face à cette morosité, il fallait trouver un remède. Difficile de sortir tous les jours de son chapeau un nouveau produit adapté à la majeure partie de foyers, sans se fourvoyer dans une impasse.

Et c'est une nouvelle fois Nolan Bushnell, le pionnier des jeux vidéo, qui donne le signal de départ. Loin des robots issus des films de science-fiction des années cinquante, les nouveaux robots domestiques allaient conquérir le vaste public. L'idée de Nolan Bushnell a fait son chemin ; George Lucas, le créateur de la *La Guerre des Etoiles*, et de ses robots sympathiques et facétieux, ne le démentira pas...

Le robot ne se contente pas de donner des instructions sur les tâches qu'il conviendrait d'accomplir à la maison. Il aide à la réalisation de ces tâches. Et au besoin il les accomplit lui-même. L'idée de génie est là. Le robot est à lui tout seul un merveilleux joujou, un compagnon, une femme de ménage, un jardinier, une baby sitter et un clown : une optique typiquement californienne qui allie avec un rare bonheur le plaisir ludique, le fonctionnel et la notion de profit. Parce que le profit est toujours présent dans les recherches des savants fous de Silicon Valley. Amuser et servir c'est bien. Mais lorsque au loin se profile des montagnes de dollars, c'est mieux. Selon les étu-



Le robot d'exposition Q.T.


RB5X (à gauche) et R2D2 (ci-dessus), le héros de laGuerre des Etoiles

des les plus raisonnables, le chiffre d'affaires du marché des robots domestiques sera en 1990 de 2 milliards de dollars par an. Mais certains, comme Androbot (la firme créée par Nolan Bushnell), pensent que le chiffre de 5 milliards de dollars sera largement dépassé !
Et ce n'est qu'un début. Ces chiffres sont en effet fondés sur des prix de vente relativement élevés. Mais les spécialistes misent sur l'élargissement d'un marché, encore confidentiel, pour abaisser les coûts de fabrication de manière significative. Au même titre que le presse purée et l'épluche légume, le robot nouvelle formule doit selon eux rejoindre les produits de consommation de masse d'ici dix ans. En attendant, un robot domestique coûte aujourd'hui entre 15 000 et 80 000 F... Comme pour les jeux et les consoles vidéo, il y a fort à parier que ces prix vont diminuer, au fur et à mesure que les robots se perfectionneront. Les participants du congrès d'Albuquerque étaient unanimes sur ce point.
Unanimes également les organisateurs de la première exposition internationale de robotique domestique, qui savent que le robot est appelé à remplacer progressivement consoles de jeux vidéo et micro-ordinateurs en les absorbant. D'où l'idée de retracer l'histoire de la naissance des robots familiaux. C'est à l'Américain Craft Museum que l'exposition s'est déroulée de janvier à mai dernier. Tous les modèles de robots domestiques étaient présentés, depuis les automates du XVIIIe siècle jusqu'aux derniers robots domestiques, en passant par les robots-jouets japonais.

ANDROBOT SUR SILICON VALLEY

Il est possible de visiter Androbot au cœur de la Silicon Valley, dans la grande cité affairée de San José. Mais il vous faudra montrer patte blanche, tant la méfiance des services de sécurité s'exerce avec application.
Dans les grand bâtiments blancs du temple de la robotique familiale on ne vous montrera pas *Bob*, *Topo* ou *Fred* spontanément. Il faudra expliquer vos raisons. Et rares sont celles qui sont jugées comme étant de bonnes raisons. Quant aux photographies, on vous demandera de ne prendre que certains robots et surtout pas de prototypes. Certaines salles de fabrication sont tout bonnement interdites. Mais une visite incomplète vaut quand même son pesant de cacahuètes. Ici on expérimente tout ce qu'une imagination débordante peut envisager. Jusque dans ses délires les plus fous : passer l'aspirateur bien entendu, mais aussi chanter ou nettoyer les carreaux, marcher, courir, reconnaître la voix, ou même descendre les escaliers.
Mais il faut savoir passer du domaine de l'imagination à celui plus complexe de la réalisation, c'est-à-dire adapter ces idées aux contraintes techniques : pas facile. Mais c'est ce qui passionne le plus, vous vous en doutez les techniciens et les ingénieurs d'Androbot qui,



par tâtonnements successifs, dans un formidable empirisme et en l'absence de toute idée reçue, parviennent aux réalisations les plus insensées.
C'est le dialogue constant entre le souhaitable et le possible qui est générateur d'inventivité. Même si le possible pose parfois des problèmes aussi essentiels qu'anodins en apparence.
L'exemple le plus fameux est celui de la mobilité. Les ingénieurs d'Androbot sont en train de travailler d'arrache-pied pour mettre en œuvre un nouveau mode d'avancement apte à préserver l'équilibre du robot. La première formule des trois roues n'était pas satisfaisante. Elle provoquait un balancement du robot d'avant en arrière quand il bougeait.
Même chose pour la commande à distance. En ce qui concerne *Topo*, la programmation passe par un *Apple II*. Le robot et le micro-ordinateur ne sont pas reliés par un fil. La transmission des ordres se fait par infra-rouges. C'est parfait, en apparence seulement. Parce que la fameuse commande infra-rouge ne fonctionne qu'à l'intérieur de la maison. Si on veut se risquer à transmettre des ordres au robot qui se trouve dans le jardin on est alors victime des interférences et le robot ne reçoit plus les informations. Il est donc essentiel de mettre au point un système de commande à distance très fiable, travaille qui peut prendre des mois.
Même chose encore pour faire parler le robot. Il est évident que les intonations américaines ne sont pas les mêmes que les intonations françaises ou italiennes. Mais quand on veut commercialiser ces robots en Asie ou en Afrique le problème se pose avec encore plus d'acuité.
C'est ce genre de problème et bien d'autres que les ingénieurs doivent résoudre chaque jour pour progresser.



Fred, 30 cm, est télécommandé par infra-rouges

Les robots à tout faire

Les premiers robots familiaux ne se manœuvraient qu'à partir d'un micro-ordinateur extérieur ou d'un embryon de micro-ordinateur intégré sur le robot et se mouvant avec lui. C'est le cas par exemple des premiers *Topo* ou *Hero*. Désormais le mot d'ordre est à l'embarcation de systèmes complets et complexes permettant au robot d'être vraiment autonome. La combinaison de programmation et d'autonomie permise par les palpeurs et senseurs, qui reconnaissent les obstacles du milieu extérieur, offre de grands avantages. Il est désormais tout à fait possible de demander à son robot de servir l'apéritif ou de répondre au téléphone, de passer l'aspirateur, de faire le lit ou de garder la maison en votre absence.

Vidéobot ou *Hubot* possèdent par exemple un écran de télévision intégré, ainsi qu'un micro-ordinateur, une console de jeux vidéo et un magnétoscope. Ils parlent et reconnaissent la voix humaine. Fonctions très utiles dans la maison. D'abord pour se distraire et jouer, mais aussi pour regarder un film en vidéo ou encore au bureau pour travailler sur son micro-ordinateur à tout moment et en tout lieu. Par exemple, dans une grande banque de San Francisco, les employés peuvent utiliser quatre robots domestiques pour effectuer les calculs de rentabilité ou pour interroger à partir de ces terminaux ambulants le fichier client de la banque.

A Los Angeles, l'utilisation des robots familiaux est beaucoup plus amusante. Les vedettes d'Hollywood ne peuvent plus organiser une soirée sans se faire aider par un ou plusieurs robots familiaux. Ceux-ci servent les boissons et les petits fours. Mais ils ont surtout pour fonction de distraire les invités en débitant un certain nombre de bêtises et de plaisanteries. Ces robots domestiques sont aussi de véritables petits espions qui offrent à leur maître des parties de franche rigolade. Munis d'une caméra vidéo et d'un magnétoscope, ils enregistrent les conversations des invités au cours de la soirée. Irrésistible ! Il ne reste plus au maître de cérémonie qu'à diffuser ensuite les bandes enregistrées au cours de la soirée sur un écran géant. Quelle n'est pas alors la surprise des invités qui se voient sur grand écran en train de dénigrer leur hôte. Mais à qui peuvent-ils s'en prendre sinon au robot ?

Certains robots sont équipés de systèmes de surveillance très élaborés. Ils détectent tout déplacement intempestif de personnes dans une pièce grâce à un radar incorporé. Aussitôt ils déclenchent une alarme, ou appellent directement la police grâce à un téléphone également incorporé.

Moins pacifistes sont les projets de l'armée américaine qui vient de commander à Androbot plusieurs centaines de robots

Suite page 3

Hubot, le chouchou des familles américaines

LE GUIDE DES ROBOTS FAMILIAUX

Pour en savoir plus sur les robots familiaux : le premier *Guide des Robots Familiaux* vient de sortir. Il fait le point sur tout ce qui existe dans le monde en matière de robots familiaux. Il explique ce que savent faire les robots mais aussi ce qu'ils ne savent pas encore faire et surtout ce qu'ils feront demain. Leurs prix, les endroits où on peut les trouver, leur mode de fonctionnement, bref une foule d'informations et une enquête approfondie sur ce marché en explosion et les effets de la concurrence acharnée que se livrent Américains et Japonais pour en assurer le leadership.

Chaque mode d'utilisation est passé au peigne fin : les fonctions domestiques du robot à la cuisine ou au salon, le robot et la sécurité, le robot et l'enfant, le robot familial dans les petites entreprises ou chez les professions libérales, le robot dans le cinéma et la littérature ou le robot du futur qui nous réserve bien des surprises.

Loin du style volontairement obscur d'un grand nombre d'ouvrages sur les nouvelles technologies, ce premier *Guide des Robots Familiaux* est écrit dans un langage très clair et surtout il laisse une large place à l'humour.

Mais les robots familiaux ne sont-ils pas justement cela ? L'irruption de l'humour dans notre futur. C'est en tout cas l'avis de l'auteur.

Le Guide des Robots Familiaux. Olivier Chazoule. Editions du Dollar. Diffusion Hachette. 200 pages. 59 F. Dans les librairies et Maisons de la Presse.

COMME DES P'TITS PAINS...

49*

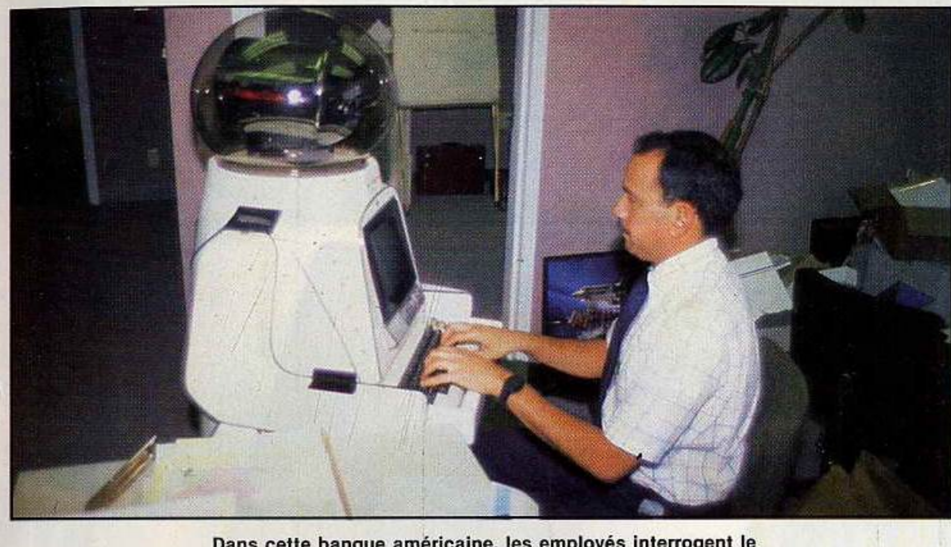
* Prix moyen conseillé public

Logiciels de jeux en cassettes pour: Commodore 64, Vic 20, Spectrum Sinclair, BBC, Dragon.



SERIE 49

Importateur et distributeur : PAC + 54, rue d'Amsterdam - 75009 Paris - 874 00 24.



Dans cette banque américaine, les employés interrogent le fichier client par robot ambulant interposé

familiaux : « dans un strict but de défense », précisent les services officiels. Mais on peut se demander s'il s'agit là de l'unique raison. En tout cas le robot dans l'armée permettra sans doute d'économiser de nombreuses vies humaines, notamment pour le déminage des terrains. Il est préférable de risquer la vie d'un robot que celle d'un fantassin. C'est l'avis des fantassins. C'est aussi celle des généraux. Quant au robot, on ne lui demande son avis à aucun moment. Heureusement ce genre d'utilisation demeure marginale et les robots familiaux restent essentiellement cantonnés aux tâches domestiques.

Au Consumers Electronic Show de Chicago et de Las Vegas, les revendeurs de produits électroniques domestiques de tous les pays ne s'y sont pas trompés. Qu'ils viennent de Californie, d'Europe et surtout d'Extrême Orient. Puisque c'est à Hong Kong, Taïwan, Tokyo et Séoul que se joue une partie qui pourrait bien bouleverser le paysage robotique dans les années à venir.

Au lieu de miser à fond sur le robot aux dimensions voisines de celles des humains, comme le font les Californiens, les Asiatiques jouent à fond la carte de la miniaturisation. Toujours plus petit. Toujours moins cher. Pour vendre toujours plus.

Les Japonais possèdent un atout majeur en plus de la miniaturisation. Ils savent fabriquer à des prix défiant toute concurrence. Alors que le robot familial américain coûte au moins 10 000 F, son homologue japonais s'arrache lui à moins de 1 000 F, plus de dix fois moins cher !

Bien entendu ces robots japonais n'égalisent pas les performances de leurs congénères américains. Ils se contentent d'effectuer des tâches rudimentaires. Mais ils n'en constituent pas moins une excellente initiation au monde de la robotique. Et surtout ils prouvent qu'on peut fabriquer à des prix immédiatement intéressants pour le grand public.

Dès lors la guerre est déclarée entre les deux rives du Pacifique. Les ingénieurs mettent les bouchées doubles. Et les hommes d'affaires cherchent à limiter les effets des concurrents un peu trop gênants. Pour cela ils cherchent à favoriser toute une politique de restriction des importations de produits électroniques fabriqués en Asie du Sud-Est. La contre-attaque est immédiate et consiste à surprendre les Américains sur leur propre terrain. Et la meilleure façon de procéder consiste généralement à s'emparer des schémas de fabrication et des projets élaborés dans les laboratoires de Sunnyvale, Palc Alto et Santa Clara, au cœur de la Silicon Valley. Les affaires d'espionnage industriel, directement calquées sur celles qui avaient pris naissance autour des microprocesseurs, s'intensifient. Les plans sont dérobés ou achetés à des employés des sociétés californiennes. Puis les pièces sont fabriquées et assemblées en Extrême-Orient. Et les robots sont vendus aux Américains à des prix inférieurs à ceux que leurs propres coûts de fabrication leur permettent de pratiquer. Les Américains sont alors obligés d'acheter les produits qu'ils ont eux-mêmes iventés.

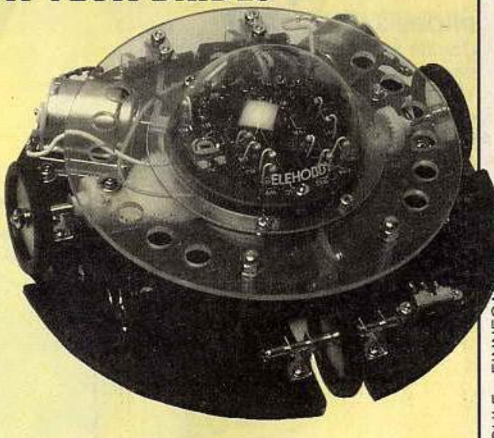
Quant aux Européens, on ne peut pas dire pour l'instant qu'ils soient très en avance dans ce domaine. Ils se contentent d'observer la bataille du Pacifique. Si certains robots sont fabriqués en Europe, c'est sous licence étrangère et en particulier américaine. Sans doute le fumet des dollars à ramasser va-t-il les réveiller prochainement sous peine de devenir d'ici à cinq ans membre à part entière du quart monde de la robotique...

Jean-Serge SIRAKIAN.

ROBOTIQUE AUX YEUX BRIDÉS

Les robots chinois envahissent la France. Face aux robots familiaux américains, les Chinois relèvent la tête et proposent toute une gamme de robots à monter soi-même. C'est une véritable famille qui compte aujourd'hui neufs membres. Mais c'est provisoire et on en trouvera bientôt près du double.

Le principe de fonctionnement est simple. Ces robots fonctionnent sur piles. Ils se meuvent tout seuls. Mais certains réagissent en plus à un certain nombre de signaux ou d'obstacles. Grâce à des palpeurs et senseurs intégrés au robot, celui-ci change de direction sur simple claquement des doigts ou ordre vocal. D'autres reconnaissent tout seuls les obstacles et savent les éviter. Et d'autres encore combinent les deux systèmes. Mais les plus fantastiques sont ceux qu'on peut diriger avec un micro-ordinateur. Comme pour la plupart des robots familiaux à taille humaine, ces mini-robots sont commandés à distance. Chose particulièrement facile à réaliser tout simplement parce que le micro-ordinateur relié à ces robots n'est autre que le plus répandu et le moins cher des micro-ordinateurs disponibles sur le marché, puisqu'il s'agit du *ZX 81*. Mais on peut aussi connecter les *Movit* —



c'est leur nom — avec *l'Oric 1*, *l'Atmos*, les micros Thomson, Apple et plus généralement avec tous les micro-ordinateurs grâce à l'interface *Centronics*. La direction d'avancement, les modifications de trajet, l'allumage de certaines petites lumières, l'émission de sons, la variation de la vitesse, etc. Toutes fonction sont commandées par ordinateur.

Les robots Movit (prix : entre 300 et 700 F) sont distribués en France par : ROBOMANIA, B.P. 3, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tél. : 16 (93) 42.57.12.

PHOTOS : PHILIPPE GONTIER · OLIVIER CHAZOULE · FINNEGAN


PROR
90 F
MARC ①
Une impitoyable chasse aux savants sur la lune. A vous de faire échec aux commandos ennemis
120 F
ZORGON'S REVENGE ②
Un jeu cosmique étincellant au cœur du fabuleux Empire ZORGON.
120 F
XENON ③
Une "mission impossible" dans l'espace face aux météorites, aux belliqueux AARDS et aux terribles PARATRONS.
120 F
PROBE 3 ④
Coincé par les "Métèques", vous devez détruire leurs mille et un vaisseaux.
180 F
APPRENDRE LE BASIC ⑤
Un cours méthodique avec de nombreux exemples et exercices. Haute définition.
PSS
PERSONAL SOFTWARE SERVICES
MARC
UN JEU D'ARCADE ORIC 1/ATMOS 48K
IJK Software Ltd present...
FOR THE 48K ORIC
IJK
Zorgon's
REVENGE
ORIC
CROQUEUR
ORICMUNCH
LA MAISON DE LA MORT
ORIC HOUSE OF DEATH ADVENTURE
PASTA WARS
PASTA BLASTA
ZAP
ORIC
ATMOS 48K
ORIC 1 48K RAM
SPLAT
①
②
⑥
⑦
⑧
Avec votre Ordinateur ORIC accédez au catalogue des 61 jeux et programmes de Proriciel.
PRORICIEL, c'est l'incroyable bibliothèque de logiciels d'ORIC, l'un des plus grands de la micro-informatique.
Avec PRORICIEL, vous entrez dans un univers ludique, éducatif, ergonomique et culturel sans limite.
Depuis le célèbre OTHELLO jusqu'aux missions intersidérales, des aventures dans la jungle aux langues étrangères et du poker à la gestion, aux graphismes et à la saisie de données.
Au total : 61 jeux et programmes accessibles à tous les budgets.
Avec PRORICIEL, vous entrez de plain-pied dans l'informatique personnelle parvenue à sa pleine maturité.
L'informatique totale et définitive d'ORIC.

CIEL

ENTREZ DANS LES JEUX !



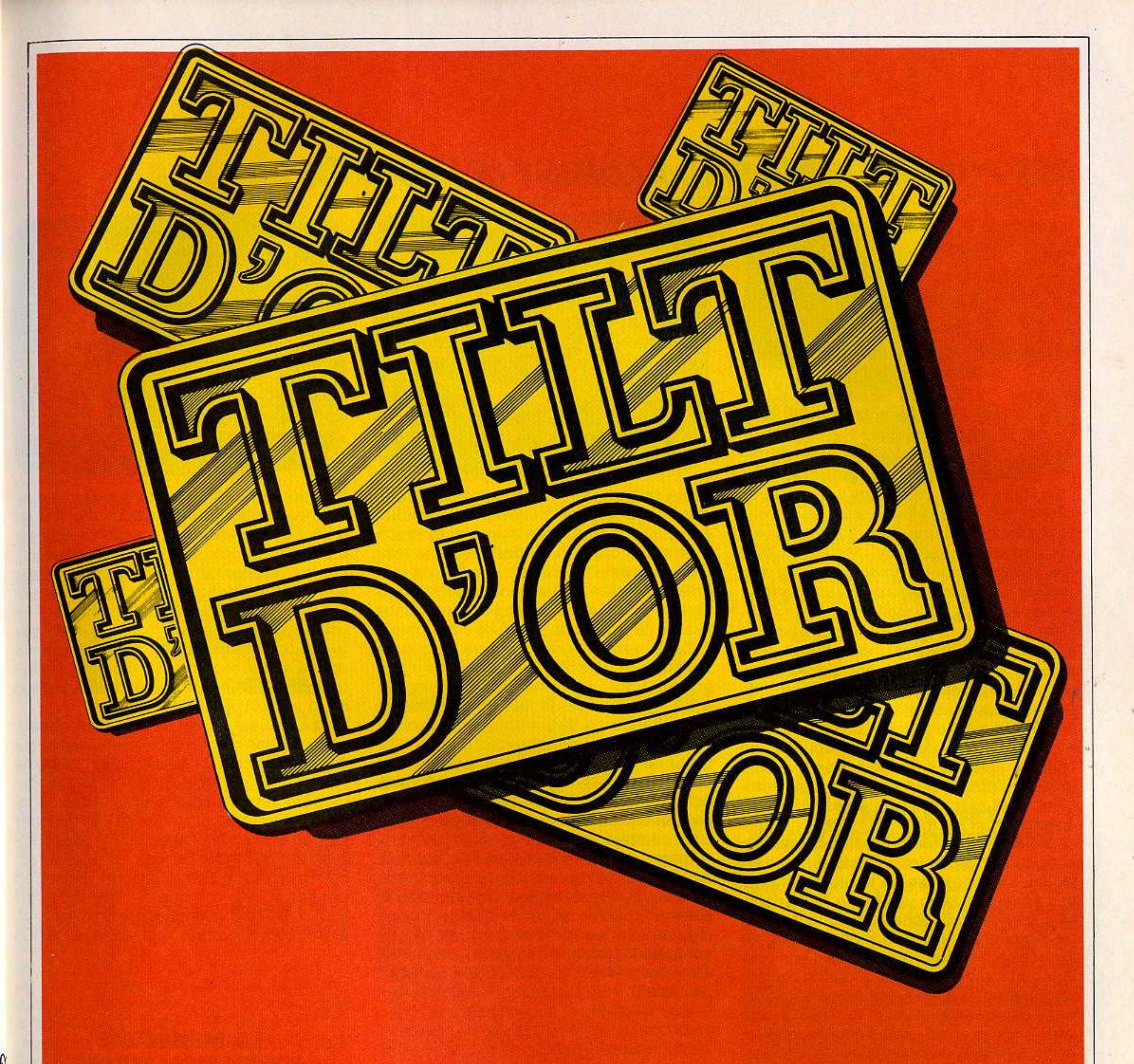
PRORICIEL

ASN Diffusion Electronique SA.
• ZI La Haie Griselle BP 48 94470 BOISSY-ST-LEGER
• 20 rue Vitalis 13005 MARSEILLE

Distribué par ASN, chez votre revendeur agréé ORIC

VITAMINE


SPRITES
SPRITES c'est moi!
le logiciel dans le vent!...
SPRITES
SPRITES
SPRITES
ORIC
ATMOS
SPECTRUM
ZX 81
BBC
HECTOR
ELECTRON
COMMODORE 64
COMMODORE VIC 20
YENO SEGA SC 3000
MEMOTECH 512
LASER 200
LASER 310
LASER 3000
APPLE II
ATARI 400/XL
ALICE
ALICE 90
MSX
EXELVISION
TO 7
TO 70
MO 5
SINCLAIR QL
23, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - Tél. : 270.41.92 (lignes groupées) - Télex : 615 002 F
Catalogue couleur sur simple demande (joindre une enveloppe timbrée avec adresse)



Après l'impitoyable sélection du grand jury Tilt, vingt logiciels de jeux ont remporté l'épreuve et se voient attribuer un Tilt d'Or. Voici, consacrées par leurs qualités animation, graphisme, réflexion, action, habileté etc... les valeurs sûres du jeu vidéo.

DES PORTES DE PLASMA BARRENT LE PASSAGE...



LE MEILLEUR LOGICIEL D'AIDE A LA CRÉATION GRAPHIQUE

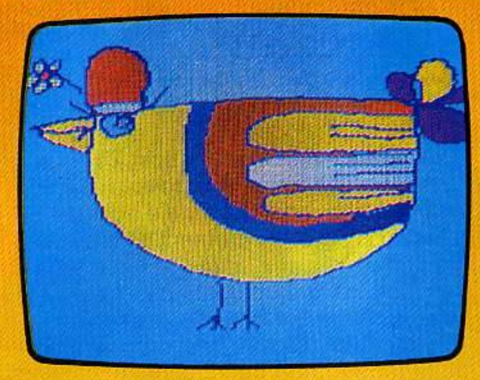
ATARI ARTIST

Tablette tactile

La tablette graphique des ordinateurs Atari se branche directement sur le port-manette de jeu 1 de l'appareil. Elle se présente comme une sorte d'ardoise magique, associée à un stylet se branchant sur la tablette elle-même. Elle est livrée avec un logiciel sur cartouche, et une disquette sur laquelle vous sauvegarderez vos plus beaux dessins. Avec la tablette graphique, vous dessinerez facilement, sans pour autant garder le nez collé au téléviseur.

Les possibilités graphiques de cette tablette sont particulièrement étendues. Tout d'abord, il est bien sûr possible de dessiner à main levée avec cinq épaisseurs de pinceaux, du pinceau très fin, au véritable balai. On peut aussi tracer des lignes fines en double ou en triple. Quatre couleurs de base sont proposées, modifiables à volonté grâce à l'option couleur. Elles sont associées à douze trames différentes, utilisables aussi pour les tracés. D'autres options autorisent le tracé facile de droites reliées ou non, de rectangles et de cercles vides ou pleins. Il est possible de réaliser des images en miroir, avec une symétrie horizontale, verticale, diagonale ou dans les quatre directions. Le remplissage d'une figure fermée peut s'effectuer à l'aide d'une couleur pure ou d'une trame. L'option couleur vous permet d'affiner grandement le coloriage de vos dessins. Huit teintes de base sont offertes avec pour chacune d'elles, seize tonalités chromatiques disponibles. Cette combinaison offre ainsi le choix d'une palette de cent vingt-huit couleurs différentes; cette large gamme étant encore accrue, grâce à l'existence de douze trames qui mixent deux couleurs entre elles, point par point. L'option couleur vous offre deux autres possibilités particulièrement intéressantes : tout d'abord, il est possible d'ajuster directement toutes les zones de





couleurs identiques de votre dessin, simplement en déplaçant le stylet sur la tablette. Ainsi, rien de plus facile que d'essayer une gamme de couleur sur des zones de teintes identiques, sans avoir à reprogrammer chacune d'elles. La seconde possibilité permet de créer un arc-en-ciel mouvant dans la zone de couleur spécifiée de votre image. Enfin le « zooming » vous sera utile pour modifier de manière très détaillée votre image. Une fois votre chef-d'œuvre terminé, il ne vous reste plus qu'à le stocker sur cassette ou disquette pour pouvoir le rappeler ultérieurement.

Cette tablette graphique, particulièrement bien conçue, est d'un usage très aisé. Quelques minutes suffisent pour la maîtriser pleinement. Le logiciel d'accompagnement, très complet, autorise ainsi la création d'images de grande qualité sans aucune difficulté pour le profane. En somme, cette tablette tactile constitue une excellente extension pour votre ordinateur Atari, d'autant que son prix est particulièrement compétitif. (Tablette tactile + cartouche Atari pour *Atari 600* et *800 XL*. Importées par Atari.)



LE MEILLEUR JEU DE RÉFLEXE :

BRUCE LEE

Les champions d'arts martiaux possèdent une faculté de concentration à toute épreuve et des réflexes sans pareils. Deux qualités indispensables pour aider Bruce Lee à rejoindre le magicien tout-puissant qui détient le secret de la richesse et de l'immortalité. Celui-ci se terre au fond d'une forteresse entourée de pièges et protégée par Green Yamo et Ninja, deux terribles gardes du corps. Bruce Lee doit constamment repousser leurs attaques, tout en allant décrocher un nombre incalculable de lanternes suspendues dans un dédale de salles. Les premières pièces sont relativement faciles, mais elles ne constituent qu'un simple hors-d'œuvre au cours duquel le joueur assimile les techniques essentielles de combat et de saut. Ensuite, la pro-



gression devient beaucoup plus difficile avec des salles souterraines parcourues de décharges électriques mortelles, parse mées de buissons explosifs et autres dou ceurs. Il faut, pour attraper les précieuses lanternes, éviter tous ces pièges, emprun ter des échelles mobiles, des escaliers en colimaçon, détruire des murs. Poursuivi par les deux zélés gardes du corps, Bruce n'a droit à aucun repos. Il est impératif de res ter totalement maître de ses réflexes, sinon c'est la mort assurée...

Bruce Lee est un jeu de très haut niveau accompagné d'un excellent graphisme, qu devient plus ardu de salle en salle. Le thème est original, et l'intérêt sans cesse renou velé par la variété des décors et des situa tions. Ajoutez à cela la possibilité de joue seul ou à deux simultanément, et vous com prendrez pourquoi Tilt a eu le coup de fou dre pour *Bruce Lee*. (Datasoft. Existe en cassette et disquette pour *Atar 600 XL/800 XL, Commodore 64, Apple II IBM PC, ZX Spectrum*. Importées par MCC.



LA MEILLEURE ANIMATION SONORE

GYRUSS

En transformant *Gyruss*, célèbre jeu d'arca des, en un programme compatible avec l *Commodore 64*, Parker courait peu de ris que. Quoique le thème du jeu soit déjà bie usé — la destruction de *Space Invaders* n peut plus guère être considérée comme d dernier cri — les capacités du *C 64* donner



à cette version toute la beauté et l'agressivité de son homologue des salles de jeu. Les ruées de vaisseaux ennemis qui se mêlent dans des arabesques mortelles, l'animation sonore remarquable, les déplacements de votre astronef, qui ne peut se mouvoir qu'en cercle autour du centre de l'écran créent un univers impressionnant. Si vous voulez rejoindre la terre, séparée de vous par toutes les planètes de notre système solaire — qui constituent autant d'étapes mais sont vigoureusement défendues — il ne faudra pas relâcher votre attention, ne serait-ce qu'une seconde. Hallucinant aux niveaux élevés, *Gyruss* s'impose parmi les combats spatiaux comme un des meilleurs. (Cartouche Parker pour *Atari 2600*. Importée par Miro Meccano. Existe également au format Commodore.)



LE MEILLEUR LOGICIEL D'ACTION
FORT APOCALYPSE

« Il faut détruire Fort Apocalypse ! » Le général MacBride affichait sa tête des mauvais jours : une dizaine des meilleurs pilotes avaient déjà disparu dans les profondeurs des galeries où se terraient le Fort et ses irréductibles Kralthaus ; vivants encore, on le savait par leurs micro-émetteurs.
« Il faut détruire Fort Apocalypse ! Qui ? » Dans la salle de briefing soudain silencieuse, vous avez levé la main...
Sur l'héliport, il n'est plus temps de reculer. Vous avalez votre salive et ne pensez qu'à une chose : survivre. L'état-major vous a doté de sept hélicoptères. Vos armes : un radar, des canons laser ultra-perfectionnés. Dans le labyrinthe de galeries obscures que vous allez affronter, sont dispersées plusieurs réserves de fuel. Attention à la panne ; mais s'il vous reste moins de cent litres, une alarme vous prévient. C'est parti : vos adversaires sont équipés de tanks à obus infra-rouge, de canons laser, d'hélicoptères qui ont la désagréable habitude de surgir à n'importe quel moment. Sans oublier les mines volantes...



Les Kralthaus ne sont pas des plaisantins. Grâce au radar, on peut se repérer aisément dans les galeries ; la conduite est dangereuse, il faut prendre garde à l'altitude, et si vous heurtez une paroi, c'en est fini de votre hélico. Entre chaque étage de galeries, des portes de plasma souvent infranchissables vous barrent le passage. A mesure de votre avance, vous récupérez les pilotes qui ont échoué avant vous. Soudain, après avoir déjoué tous vos ennemis à coups de rayons de particules bien placés, vous arrivez devant le fort ; un champ magnétique le protège, mais vos canons en ont raison. Victoire ! Fort Apocalypse n'existe plus ! Attention au retour, des tanks traînent encore dans les couloirs. Et à l'arrivée, une décoration... et la fête. (Cassette Synapse Software pour *Commodore 64*. Importée par Ariolasoft.)



LE MEILLEUR SCÉNARIO
WING WAR

Wing War s'inscrit dans la lignée des jeux qui, comme *Decathlon* ou *Joust*, exigent une participation « active » des joueurs. Dans *Decathlon*, les performances des athlètes dépendent de la rapidité avec laquelle le joueur agite son joystick ; dans *Joust*, votre oiseau bat des ailes à chaque pression sur le bouton de tir. Ici, c'est un dragon ailé qui s'envole selon le même principe. Son but : retrouver les cristaux des trois éléments fondamentaux : l'air, l'eau, le feu, et les rapporter dans sa caverne. Cela ne poserait guère de problèmes, si les sympathiques habitants de ces âges farouches ne mettaient un point d'honneur à contrecarrer les desseins de votre pauvre dragon. Araignées, chauves-souris, ptérodactyles, abeilles meurtrières, lions ailés, pieuvres, hydres, démons du feu et autres créatures font tout pour empêcher notre héros d'arriver à ses fins ; le dragon possède en stock une réserve de boules de feu qui lui permettent de griller vifs ceux qui le serrent de trop près, mais celles-ci ne sont pas inépuisables et, bien souvent, ses ennemis réussissent à l'atteindre. Si le dragon est en train de transporter un cristal, il le laisse alors tomber et perd en même temps une unité d'énergie sur les dix qu'il possède au départ... De plus, la quête des cristaux en elle-même exige nombre de précautions : les cristaux de feu, tout droit sortis d'un volcan, doivent refroidir avant que le dragon puisse les emporter. Ceux de l'air sont très fragiles et, s'ils tombent lentement du ciel, disparaissent au premier contact avec le sol. Enfin, les cristaux de l'eau sont les plus faciles à trouver et à rapporter, mais attention ! Il est impossible de rassembler dans votre caverne, un cristal de feu et un cristal d'eau conjointement : s'ils ne

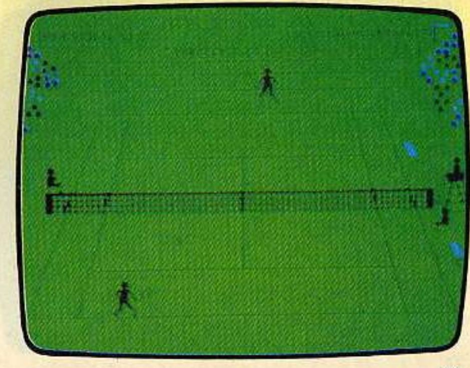


sont pas séparés par un cristal d'air, le feu et l'eau se détruisent... Par contre, s'ils sont rapportés dans le bon ordre — eau, air, feu ou feu, air, eau —, ils donnent naissance à un super-cristal : à vous alors de trouver le passage secret qui mène au cristal de diamant. Mais attention ! Le démon du roc veille et seuls ceux qui auront accumulé suffisamment d'énergie réussiront à le désintégrer. Dur dur ! Mais le jeu en vaut la chandelle... (Cartouche Imagic pour *CBS Colecovision*. Importée par Vectron.)



LA MEILLEURE SIMULATION DE TENNIS :
MATCH POINT

Le tennis est peut-être le plus ancien thème des jeux vidéo. Mais que de progrès en quelques années ! Les jeux de tennis d'aujourd'hui n'ont plus rien à voir avec leurs ancêtres. Et *Match Point*, le tennis distribué par Psion pour *Spectrum* (en attendant des adaptations pour d'autres machines) surpasse tous ses concurrents.
Le graphisme est particulièrement réaliste, avec les spectateurs, l'arbitre juché sur sa chaise, les bancs réservés aux joueurs, les ramasseurs de balles prêts à se précipiter le long du filet. L'intérêt du jeu est à la hauteur du graphisme. Toutes les subtilités du tennis sont reproduites. Chaque joueur suivra son caractère : sage attente en fond de court, attaques forcenées au filet, smashs de bûcheron, lobs dans le dos ou passing shot de grand art. Les règles sont scrupu- ▶

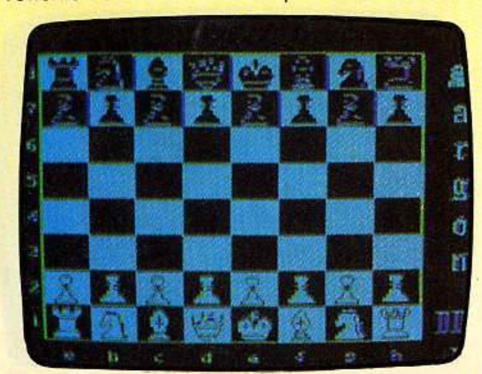


leusement respectées, avec des matchs en trois ou cinq sets selon le niveau, l'alternance des engagements, le « tie break » si les deux joueurs sont à égalité six jeux partout. L'ordinateur est un adversaire de grande classe. Pour l'affronter en finale, un entraînement poussé est obligatoire sur les deux premiers niveaux. Sinon, le jeu « blanc » est pratiquement assuré !
La richesse de ce tennis laisse une marge importante de progression, qui renouvelle sans cesse l'intérêt du jeu. On ne s'en lasse pas... En Grande-Bretagne, *Match Point* caracole déjà en tête. En France, il est prêt à bondir des starting blocks ! (Cassette Psion pour *Oric 1/Atmos*. Importée par Vidéo 107 informatique, Electron, Spid, Prism, Coconut, D & L Research, Direco.)



LE MEILLEUR LOGICIEL D'ÉCHECS
SARGON III

Le *Sargon III* est l'un des rares programmes d'échecs à tenir tête à des machines spécialisées. Il est dû au couple Dan et Kathe Spracklen, les programmeurs réputés de la firme Fidelity Electronics.
Le graphisme des pièces est très bien réalisé et aucune méprise n'est possible. Le programme pratique toutes les règles internationales d'échecs et dispose d'options complémentaires intéressantes. Ainsi, vous pouvez demander un conseil à l'ordinateur si vous êtes dans l'embarras. En dehors des premiers niveaux, les propositions sont le plus souvent justifiées. Le retour-arrière peut s'effectuer jusqu'au début de la partie, ce que nous applaudissons à deux mains. A l'inverse, vous pouvez faire rejouer les coups repris, ce qui vous permet, entre autres, d'analyser une partie depuis le début. Il est possible de sauvegarder la partie à tout moment et de la reprendre après. Ici, ce n'est pas seulement la dernière position qui est enregistrée, comme sur d'autres programmes, mais bien l'ensemble de la partie. Si vous le désirez, vous pourrez observer le mode de réflexion de l'ordinateur et prendre connaissance de la profondeur de recherche et de l'ensemble des déplacements envisagés.
Le *Sargon III* dispose de huit niveaux, tous jouables normalement et d'un niveau infini pour la résolution de problèmes.
La bibliothèque d'ouvertures est fabuleuse et comprend plus de 68 000 positions, soit près de quatre fois plus que son meilleur concurrent, le *Prestige*. En revanche, le programme ne sait pas détecter les interversions de coups. En milieu de partie, *Sargon III* développe de puissantes combinaisons et fait preuve d'une importante force tactique. Par contre, son analyse stratégique est nettement moins performante. En finale, le programme se situe aux niveaux de ses concurrents, c'est-à-dire plutôt moyen. (Disquette Hayden Software pour *Apple IIe*. Importée par Sivea, Sideg, Illel, Electron, Spid, Sonotec.)





LA MEILLEURE SIMULATION DE COURSE AUTOMOBILE
POLE POSITION

Star incontestée des courses de voitures — en attendant la version réalisée pour la nouvelle console *7800* qui n'est apparemment pas prête de voir le jour en France — *Pole Position* offre une simulation d'un niveau remarquable. Les voitures sont impeccablement dessinées, les roues tournent dans les virages, les explosions sont presque aussi belles que celles du jeu d'arcades et le jeu en général presque aussi perfectionné. Quatre courses vous sont proposées : entraînement, Malibu Grand Prix, Namco Speedway et Atari Grand Prix. Pour chacune d'elles, vous sélectionnez le nombre de tours à accomplir pour gagner — de 1 à 8 — et vos donnez le signal du départ. Surprise, vous êtes seul sur la piste : en fait, vous devez courir tout d'abord contre la montre pour vous qualifier. En fonction de votre « temps », vous occuperez la « Pole Position » ou une place intermédiaire, qui peut aller jusqu'à la huitième place. Si vraiment vous vous montrez trop mauvais, vous êtes carrément éliminé et vous n'avez plus qu'à terminer votre tour de qualification en vacancier paisible... Vexant à un point !
Selon la place occupée sur la ligne de départ, vous voyez devant vous plus ou moins de véhicules aux moteurs ronflant dans l'attente du départ. Cinq, quatre, trois, deux,un... Les monstres vrombissants se ruent en avant. Vous doublez avec maestria ceux qui vous avaient battus aux essais, passez en « overdrive » et filez sur la voie enfin libre. Pas pour longtemps, les derniers sont déjà rattrapés, vous doublez à droite, à gauche, mordez sur le bas côté. Peu importe, l'important c'est de passer. Soudain, un virage plus serré que les autres.



Malgré tous vos efforts, votre voiture est irrésistiblement appelée à l'extérieur. Vous sortez de la piste, freinez comme un fou. Trop tard ! Un panneau publicitaire se dresse devant vous et c'est le crash. Votre sanction ? Plusieurs précieuses secondes sont gaspillées et vous n'aurez pas de bonus. Bienheureux si vous réussissez à terminer votre tour dans les délais. A chaque passage de la ligne, le chrono vous accorde quelques secondes supplémentaires pour vous lancer dans un nouveau tour. Mais votre « timing » se réduit malgré tout inexorablement et vous oubliez montagnes, nuages, ciel bleu, un graphisme digne de cette simulation exceptionnelle, pour vous consacrer entièrement au pilotage de votre bolide. Génial ! (Cartouche Atari pour *Atari 600/800 XL*. Existe également pour *Atari 2600, VIC 20, Commodore 64, TI 99 4/A* en cartouche et pour *Apple IIe* en disquette. Importées par Atari.)



LE MEILLEUR LOGICIEL DE RÉFLEXION
ARCHON

Archon n'est pas un jeu de stratégie comme les autres. Les forces en présence ? Sorcier, Basilisk, Manticore, Troll dragon, sorcière, Goblin et mutant pour les forces des ténèbres ; magicien, licorne Archer, Golem, Walkyric, Djinn, Phoenix et chevalier pour celles de la lumière. Chaque adversaire, au début du jeu, possède son propre camp, sur un échiquier traditionnel



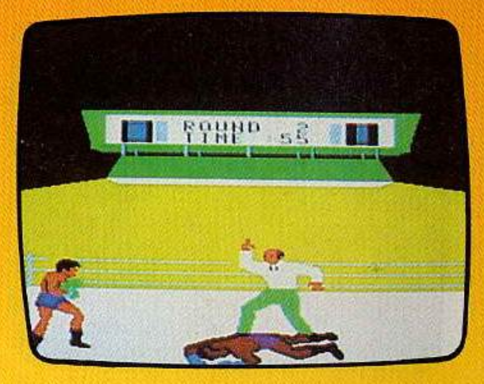
et dispose d'un ou plusieurs types de guerriers (sept chevaliers mais un seul magicien, par exemple).
Les personnages ont leur propre mode de déplacement et possèdent des caractéristiques bien précises, plus précises que celles offertes par les pièces d'un jeu d'échecs. Vitesse, force, résistance, mode et vitesse d'attaque variant d'un combattant à l'autre. Ainsi, lorsque deux pièces se trouvent confrontées l'une à l'autre, le résultat n'est plus immédiat mais les deux adversaires sont téléportés dans un champ clos où ils en décousent à coups de balles de feu, d'énergie pure, de flèches, etc. Pour peu qu'il soit habilement manié, un héros plus faible en théorie peut donc vaincre son ennemi à la force démesurée. De nouvelles stratégies se dessinent ainsi, qui exigent une juste appréciation de l'équilibre des forces, du degré de fatigue de votre opposant (humain), de son habileté... Les parties, très simples au début, puisqu'il est possible de jouer « sommairement » en lançant n'importe quel héros contre une créature prise au hasard, peuvent alors devenir hypersophistiquées... Pour le plus grand plaisir des stratèges ! (Disquette Electronic Arts pour *Commodore 64*. Importée par Ariolasoft.)



LA MEILLEURE SIMULATION DE BOXE
ROCKY

Avant même le premier échange de directs ou d'uppercuts, c'est le choc. Choc des bruitages, choc du graphisme, *Rocky*, c'est le grand art. Le match de boxe qui met tous concurrents K.O. au premier round. Un réalisme à couper le souffle ! Mais réduire *Rocky* à son graphisme serait une erreur. L'action prime. Grâce à la poignée *Super Controller*, le combat est passionnant. Tous les coups sont possibles : direct au visage, frappe au corps, défense du visage, défense du corps. Un bon conseil : restez maître de vos nerfs. Les trop nombreux coups qui pleuvent dans le vide sont sanctionnés par une fatigue grandissante, qui





freine la vitesse de déplacement. N'oubliez pas de jeter un œil sur l'indicateur de fatigue, pour ajuster votre tactique. Vous pourrez éventuellement « jouer la montre » pour attendre le gong. Le repos vous permettra de regagner vos forces. Soignez également l'efficacité de votre garde. Chaque coup reçu obscurcit un peu plus l'indicateur d' « éveil ». Attention, vous risquez d'aller au tapis, le K.O. n'est pas loin ! Il n'y aurait plus qu'à serrer les dents, et voir l'arbitre croiser les bras au terme du compte, et votre adversaire savourer sa victoire au son d'une musique triomphante...
Rocky est une réussite parfaite, capable de transformer les plus pacifiques en stakanovistes du ring. Il exige habileté, réflexes, mais également sens tactique. Les parties, contre l'ordinateur ou un autre joueur, sont toujours différentes. *Rocky*, un logiciel qui a vraiment du punch. (Cartouche Coleco pour console C.B.S. *Colecovision*. Distribuée par C.B.S.)



LE MEILLEUR LOGICIEL D'HUMOUR
BC'S QUEST FOR TIRES

Eternel martyre de l'amour, vous repartez une fois de plus au secours de votre fiancée. Elle a été enlevée... par un dinosaure en grand manque de tendresse et qui ne rêve que d'une chose : la manger. Bref, vous n'avez pas de temps à perdre. En homme préhistorique prévoyant, plutôt que d'aller à pied, vous sautez sur votre monoroue et c'est parti ! Trous, rochers, branches basses et troncs renversés ne sont rien et vous accélérez joyeusement, sautant et vous baissant quand même aux moments opportuns. La rivière est déjà plus difficile à passer : les tortues qui constituent un pont naturel plongent en effet régulièrement et une virago, décidée à ne pas vous laisser passer, brandit une massue assez effroyable. Puis vient le volcan, à escalader et à franchir suspendu aux pattes de l'oiseau des laves, avant de se ruer à toute vitesse pour franchir un précipice, mortel si vous ne savez pas bien calculer votre

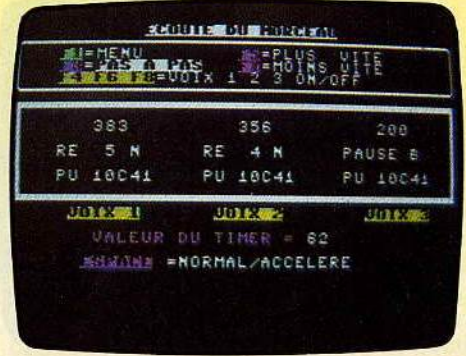


élan. Après avoir affronté un autre volcan, en éruption celui-là, une nouvelle rivière apparaît devant vous, gardée par le dinosaure. Si vous la franchissez, tout le reste ne sera que broutille et vous retrouverez votre bien-aimée à la beauté bouleversante et apparemment en super forme. (Cartouche Sierra on Line pour *Colecovision*. Existe également pour *Commodore 64*, *Atari 600/800 XL* en cartouche et pour *Apple IIe* en disquette. Importées par J.B. Industries.)



LE MEILLEUR LOGICIEL D'AIDE A LA CRÉATION MUSICALE
FANTOMUSIC

« Qu'est-ce que tu veux pour Noël ? Un saxophone ou un...
— Je veux un logiciel musical ! »
Et voilà comment votre *Commodore 64* se retrouve doté de *Fantomusic* : chip chip chabada, en avant la musique. Ou plutôt le clavier, parce qu'avant d'accompagner vos jeux d'une guillerette musique de votre cru, il va falloir souffler un peu pour décrypter le mode d'emploi. Sur *Fantomusic*, c'est plutôt plus facile qu'ailleurs — mais il faudra quand même plusieurs heures pour maîtriser la méthode. Un bon point, elle est en français...
Vous devrez manipuler plusieurs éléments : les notes d'abord, que l'on rentre sous leur nom (do, ré, mi...), avec leur octave (entre 1 et 7), et leur durée (code : R = ronde, B = blanche, N = noire, etc.). A noter : ▶



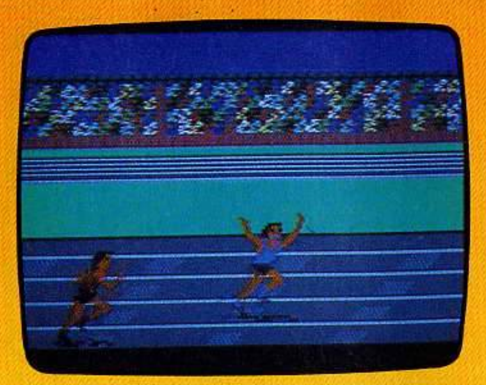
l'éditeur ne comprend pas les bémols ; pour les obtenir, on prendra la note inférieure en dièse. Les autres éléments de composition sont travaillés par des étiquettes qui permettent de modifier le volume, les instruments ou les effets spéciaux. Sont ainsi définis timbre et enveloppe par les étiquettes T = triangle, S = scie, P = pulse, B = bruit. Il reste V pour le volume. Vous avez édité un morceau ? Bravo ; appuyez sur « F1 » et ça marche ! Il y a trois canaux pour trois voix séparées. Et la vitesse d'exécution peut être modulée. A noter deux options, l'une qui permet de décaler les notes par demi-tons, l'autre de supprimer, d'insérer ou de recopier un bloc de notes à la fin du morceau. Ah, je ris de me voir si belle en cet écran... (Cassette Sprites pour *Commodore 64*. Distribuée par Sprites.)

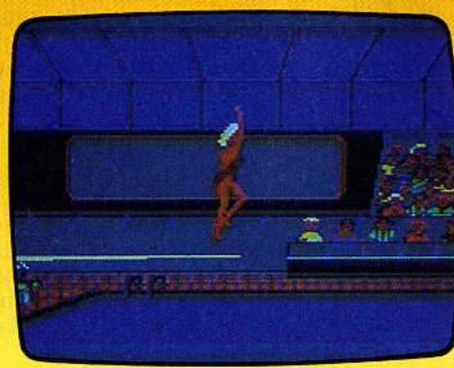


LA MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE
HES GAMES

Dix secondes et un dixième ! Le record du monde du 100 m a tremblé. Le vainqueur de l'épreuve continue de courir en petites foulées, les bras levés. Mais déjà, il doit se préparer pour l'épreuve suivante, le 110 m haies. C'est dur d'être un champion... *Hes Games* propose une série de six épreuves, toutes véritablement différentes les unes des autres : 100 m, 110 m haies, saut en longueur, tir à l'arc, plongeon, haltérophilie. Et certaines d'entre elles comportent des variantes (arraché et épaulé-jeté en haltérophilie, plongeon en avant, en arrière). Une totale maîtrise de la manette est nécessaire pour réaliser des scores honorables. On ne devient pas un athlète de haut niveau sans un solide entraînement. La réussite parfaite d'un plongeon exige de nombreuses répétitions, et la technique de l'épaulé-jeté est loin d'être évidente. *Hes Games* est une simulation sportive de tout premier ordre, particulièrement élaborée, qui propose une sophistication inédite : la possibilité de revoir l'épreuve, ce qui constitue une aide précieuse pour améliorer ses performances. Il est également possible de choisir une seule discipline. Le tir à l'arc est original : l'éloignement de la cible et la force du vent sont deux paramètres avec lesquels il faut compter. L'adresse ne suffit plus... Avec son graphisme d'excellente qualité, son animation particulièrement réaliste, *Hes Games* mérite sa place au banquet des dieux, tout là-haut, au sommet de l'Olympe. (Disquette Hesware pour *Commodore 64*. Importée par J.B. Industrie.)









LE MEILLEUR LOGICIEL DE STRATÉGIE
GERMANY 1985

1985, l'année de tous les dangers ? C'est dans un peu moins d'un an, en effet, que le cataclysme s'effondrera sur nos têtes si les joviales prédictions de nos guerriers en chambre se réalisent et qu'éclate la troisième guerre mondiale. Pour être prêt, une seule solution : *Germany 1985*. Les forces du pacte de Varsovie (U.R.S.S., Bulgarie, Pologne, République démocratique allemande, Roumanie, Tchécoslovaquie) sont passées à l'offensive dans la partie sud de l'Allemagne de l'Ouest. Les troupes de l'organisation du traité de l'Atlantique Nord (O.T.A.N.) ont pour mission d'arrêter l'invasion. Toutes les unités, chars, fantassins, porte-missiles, sont en présence. Votre but : contrôler le plus grand nombre de villes, ce qui vous assurera une suprématie certaine et peut-être même la victoire définitive. Parmi les possibilités qui vous sont offer-

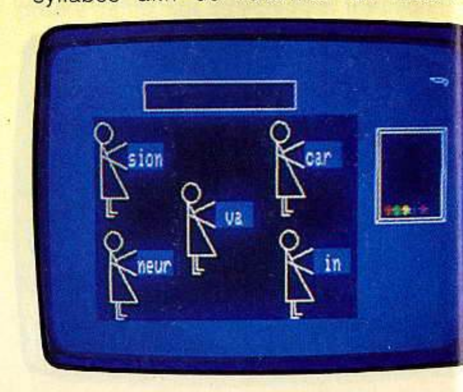


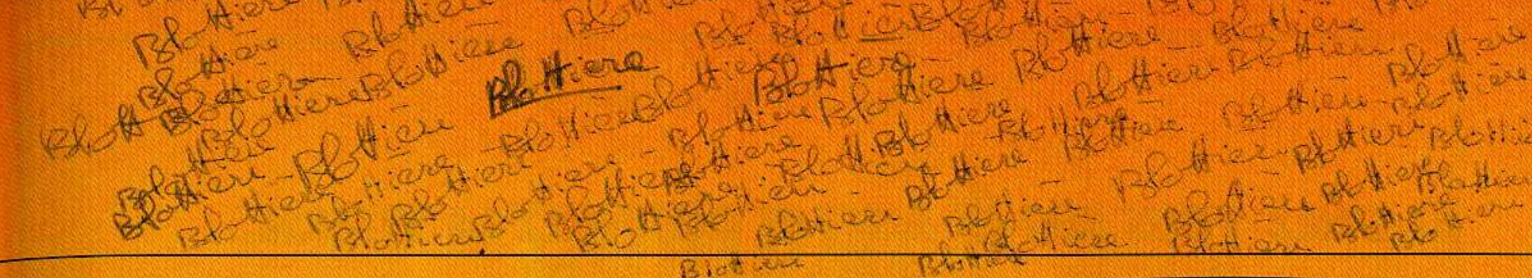
tes, les écrans de fumée qui permettent d
couvrir une retraite ou de dissimuler un
attaque se révèlent particulièrement utiles
Le réalisme a, en effet, été poussé très loi
et chaque joueur (il est possible de jouer
deux ou seul contre l'ordinateur) devra fair
preuve de prudence. Mieux vaut, par exem
ple, ralentir en cas de rencontre avec de
forces ennemies, sous peine de voir vo
escadrons en fâcheuse posture. A noter
ce wargame est le premier d'une série d
quatre, qui offrent également une matièr
abondante et variée aux stratèges ama
teurs. (Disquette S.S.I. pour *Apple* 48 k
Importée par Sivéa, Sideg, Coconut, Prisr
Micro Informatique, Illel, Run Informatiqu
Electron, Spid, Innelec-No Man's land.)



LE MEILLEUR LOGICIEL ÉDUCATIF
MOTS EN FLEURS

Transformez-vous en jongleur... de mot
Mots en fleurs propose quatre exercice
pour jouer avec les syllabes, qui exploite
intelligemment les possibilités offertes p
l'ordinateur. Le graphisme est simple ma
gai. Chaque bonne réponse est récompe
sée par des fleurs, qui forment petit à pe
un bouquet. Les différents niveaux de dif
culté rendent d'autant plus attrayant ce lo
ciel qui s'adapte aux connaissances d
joueur. Il arrive même à mettre les adult
en défaut !
Le but de tableau fleuri est d'ordonner de
syllabes afin de reformer un mot. A





niveau 1, l'ordinateur ne propose que le mot seul, dans le désordre. Mais au niveau 3, il glisse des syllabes intruses, ce qui complique terriblement la tâche. Les mots les plus communs prennent un malin plaisir à se dissimuler !
Pour gagner au bouquet, une vision rapide et précise est indispensable : un mot ou une syllabe apparaît fugitivement à l'écran. Il faut ensuite le reconnaître parmi trois propositions.
Les mots cachés associent des sons et des mots. *Des lettres en désordre* est le jeu le plus difficile, puisqu'il s'agit de reconstituer des mots de trois à cinq lettres, à partir d'un désordre total. Il est possible de créer soi-même un répertoire de cent mots, pour renouveler l'intérêt du jeu. Des règles simples, des niveaux de difficulté bien dosés, un graphisme agréable, un propos éducatif sans être ennuyeux, *Mots en fleurs* est une réussite. (Cassette Vifi-Nathan pour *TO 7*. Distribuée par Vifi-Nathan.)



LE MEILLEUR LOGICIEL D'HABILETÉ
SCUBA DIVE

On peut être plongeur émérite et ne pas trouver d'emploi. Votre compte en banque commence à souffrir de la situation. Heureusement, vous avez appris l'emplacement de fabuleux bancs d'huîtres et de palourdes perlières. Le temps de louer un bateau et vous voilà sur les lieux. Mais prenez garde, cet océan tropical est infesté de requins, de murènes, de calmars géants et de bien d'autres calamités qui ne vont pas faciliter votre tâche. Pour ramasser les perles, il faudra attendre que l'huître daigne s'ouvrir. Il suffit alors de prendre la perle et de la stocker dans votre sac. A intervalles réguliers, vous devrez remonter au bateau, tant pour refaire votre provision d'oxygène que pour vous libérer des perles accumulées. Mais comme vous avez oublié de jeter l'ancre, votre bateau a dérivé et il faudra parfois parcourir un long trajet pour le retrouver.
Bien entendu, ces perles ne vous suffisent pas et vous allez tenter de récupérer celles des palourdes géantes. Celles-ci sont situées dans une grotte sous-marine gardée par une redoutable pieuvre géante. Profitez d'un moment d'inattention de sa part et engagez-vous dans le goulet. Vous pouvez maintenant récupérer les perles géantes en prenant garde à ne pas vous faire coincer au moment où la palourde se referme. Cette même caverne donne accès à d'autres grottes, plus petites, dont les entrées sont gardées elles aussi par des pieuvres. Encore un peu d'audace et votre fortune sera faite, car vous trouverez là des coffres remplis de trésors fabuleux. Mais attention à ne pas vous laisser emporter par la folie du gain et à bien surveiller votre réserve d'oxygène. Par bonheur, quelques rares bouteilles de plongée reposent sur le fond de ces petites cavernes. Il ne vous reste plus qu'à ramener tout cela jusqu'au bateau. Ce jeu est servi par des graphismes de qualité et une animation remarquable. (Cassette Durell Software pour *Spectrum* 48 Ko et *Oric 1/Atmos*. Importée par Prism Micro Informatique, Coconut, Video 107 Informatique, Run Informatique, Spid, Innelec-No Man's Land.)

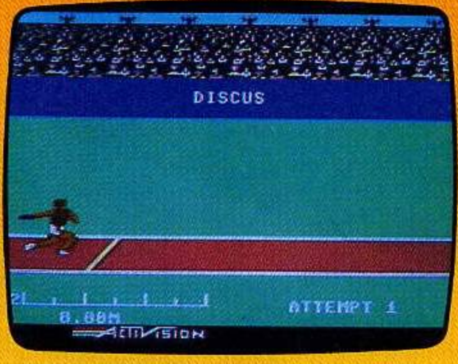




LA MEILLEURE ADAPTATION DE JEU D'ARCADES :
DECATHLON

On ne présente déjà plus le célébrissime *Decathlon*, après son entrée fracassante dans le monde des jeux vidéo. Le courrier des lecteurs de Tilt en témoigne. Voici la version pour *Commodore 64*, proposée en cassette au prix de 120 F, ce qui est à souligner. *Decathlon* reprend bien sûr les dix épreuves d'athlétisme qui constituent ensemble cette très belle et difficile discipline : 100 m, saut en longueur, lancer du poids, saut en hauteur, 400 m, 110 m haies, lancer du disque, saut à la perche, lancer du javelot, 1 500 m. On retrouve sur ce *Decathlon* l'essentiel des qualités qui ont propulsé *Hyperolympic* aux premiers rangs des jeux d'arcades. Un graphisme de très bonne facture, la possibilité de jouer à deux simultanément (pour les courses), la rapidité, l'endurance exigée pour réaliser des scores olympiques.
Le 100 m exige une vitesse de manipulation du joystick hors du commun, le saut à la perche une synchronisation des mouvements parfaite, le 15000 m un poignet d'acier. Cette dernière épreuve est peut-être la reine du décathlon. Sa longueur exige un excellent entraînement, et il n'est pas interdit, lorsqu'on joue à deux, de tenter de démoraliser l'adversaire, ou provoquer un fou rire qui lui ôtera une bonne partie de ses capacités !
Decathlon est une réussite qui comblera les acharnés du joystick. (Cassette et disquette Activision pour *Commodore 64*. Importées par Activision.)









LE MEILLEUR LOGICIEL D'AVENTURE
L'AIGLE D'OR

« L'Aigle d'Or... le fabuleux... Tu le trouveras en Westphalie, dans le château indiqué sur ce parchemin. Va petit, et garde la Force. Moi, il ne me reste plus d'heures à vivre... » Le vieux sorcier a fermé les yeux, il a prononcé ses derniers mots. Et maintenant vous êtes à la porte moisie de ce château perdu dans la forêt. Il a fallu se munir des instruments indispensables à la quête : corde, pied de biche, torche, fiole de jouvence, payés avec parcimonie sur votre pécule : cinq cents thalers. Mais, au bout ▶

ALIGNEZ-VOUS SUR LA PISTE ET DIMINUEZ LA VITESSE...

du chemin, vous serez riche... Il faut garder l'esprit clair et ne pas se laisser impressionner par les mugissements que l'on entend au loin, ou par les ossements qui parsèment les salles du vieil édifice. Méfiance ; ici tout est piège. Il ne faut pas s'attarder auprès de cette table, elle ne sert à rien. Mieux vaut ramasser la clef qui traîne, elle se révèlera utile pour ouvrir des portes secrètes. Cette salle est obscure, il ne faut pas se servir de la torche, une chauve-souris démoniaque vous attaquerait. Vous descendrez dans les catacombes, le pied de biche servira à ouvrir les por-



tes ; mais évitez de perdre du temps, car votre force est limitée. Le pire qui puisse vous arriver, c'est de tomber dans les oubliettes : autant dire adieu au monde... à moins que nous n'ayez gardé la corde, qui vous sauvera la vie. Soudain, vous dénichez un parchemin : mais il est écrit en signes gothiques. Ciel, de l'allemand ! Ce n'est pas très clair. Il faut continuer. Un plan dresse l'inventaire des pièces ou lieux déjà visités, ainsi vous ne repassez pas par les mêmes périls. C'est dans le donjon que repose l'Aigle d'Or depuis des milliers d'années. L'émotion vous étreint, vous avez atteint le but légendaire, il ne vous reste plus qu'à retourner vers la civilisation... (Cassette Loriciels pour *Oric 1/Atmos*. Distribuée par Loriciels.)



LE MEILLEUR SIMULATEUR DE VOL

FLIGHT SIMULATOR II

Si vous avez longtemps rêvé de devenir pilote d'avion, *Flight Simulator II* est le logiciel qu'il vous faut. Aux commandes de votre *Apple II* ou de votre *Commodore 64*, vous allez piloter un *Piper Archer II*, petit avion monomoteur à hélice. Après quelques instants, vous vous retrouvez dans le cockpit de votre avion. La partie supérieure de l'écran vous dévoile la piste de décollage et le paysage environnant, en trois dimensions. La moitié inférieure représente les différents cadrans que vous aurez à consulter pour mener à bien votre entre-





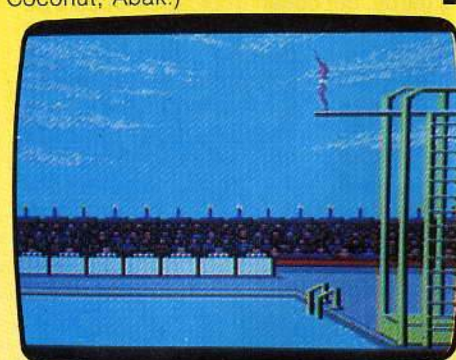
prise. Les commandes sont accessibles soit au clavier seul, soit en combinaison avec un ou deux joysticks. Bouclez votre ceinture de sécurité et en route. Il suffit de pousser le régime du moteur à son maximum et d'actionner la commande de profondeur dès que votre vitesse sera comprise entre 48 et 53 nœuds. Après quelques évolutions aériennes, alignez-vous sur la piste, diminuez la vitesse de l'appareil et sortez graduellement les volets. Quand vous aurez amené l'avion à un pied au-dessus du sol, diminuez encore votre vitesse tout en faisant monter le nez de l'appareil. Dès que vos roues auront touché le sol, freinez pour vous arrêter avant de sortir de la piste.
Vous allez maintenant pouvoir entreprendre des voyages plus longs. Le monde dans lequel vous évoluez couvre les Etats-Unis, et s'étend au Canada, au Mexique et aux Caraïbes. Pour vous guider, vous disposez des systèmes V.O.R. et A.D.F. Vous pouvez encore compliquer les choses en volant sans assistance et en changeant de temps ou de saison. Une fois devenu pilote émérite, vous pourrez alors tenter un combat aérien. Vous mesurerez d'ailleurs les difficultés de cet exercice, bien différent de celui offert par les jeux d'arcades. En définitive, ce logiciel, avec sa représentation en trois dimensions et ses possibilités quasi-infinies est de loin le meilleur simulateur de vol tournant sur un micro-ordinateur personnel. (Disquette Sublogic pour *Apple II* et *Commodore 64*. Importée par Innelec-No Man's Land, Spid, Electron, Run Informatique, Illel, Coconut Informatique, Abak, Sivea, Sideg.)

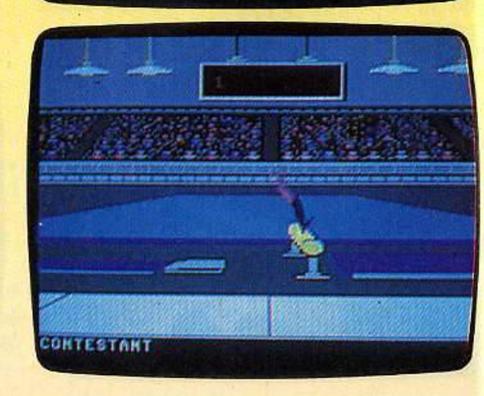


LE MEILLEUR GRAPHISME

SUMMER GAMES

Dès les premières secondes, *Summer Games* envoûte. Les jeux olympiques débutent par une cérémonie d'ouverture grandiose, à laquelle on assiste bouche bée. Le décor est splendide, l'animation proche de celle d'un dessin animé. Le porteur de la flamme arrive en longues foulées régulières, gravit les marches jusqu'à la vasque, marque un temps d'arrêt avant de tendre la torche pour que jaillisse le feu, symbole de l'ouverture des jeux. La tradition est respectée jusqu'au bout, avec le lâcher de pigeons. Cette cérémonie est à elle seule un petit chef-d'œuvre.
Les huit épreuves qui suivent sont de la même veine. Saut à la perche, plongeon de 10 m, relais 4 × 400 m, 100 m, gymnastique, (saut de cheval), 4 × 100 m nage libre, 100 m nage libre, tir à l'assiette. Chaque épreuve a son propre décor, luxueux jusqu'au détail, les mouvements des athlètes sont d'un réalisme saisissant. Les qualités pour vaincre varient selon chaque sport. Les fanatiques de la vitesse s'éclateront dans les épreuves de course à pied. Les amateurs de « dentelle » réaliseront des prouesses au-dessus du cheval de saut et au plongeon. Les rois de la concentration feront exploser les scores à l'épreuve de tir à l'assiette...
Les meilleurs pourront entendre les applaudissements de la foule et leur hymne national. (Disquette Epyx pour *Commodore 64*. Importée par Run Informatique, C.B.S., Coconut, Abak.) ■







Sont aussi disponibles actuellement
FLIP & FLOP, BRISTLES, ASTRO CHASE, MOONSWEEPER, NOVA BLAST, FATHOM
et de nombreux autres titres FIRST STAR et IMAGIC
distribués par Vectron et disponibles chez tous les revendeurs spécialisés.

VECTRON

73, RUE DU CHERCHE-MIDI 75006 PARIS TÉL 549.14.50. TÉLEX 200696F

Boderma

GREENSOFT®: DES JEUX

Regardez le tableau ci-contre : il est extrait du catalogue GreenSoft !... plus de 300 titres proposés en vente **par correspondance !**

Des titres présentés en cassettes, cartouches ou disquettes et classés par type d'ordinateur ou de console. Vous trouverez vite ceux qui vous plairont, à vous... et à votre compagnon favori : Atari, Commodore, Oric, Apple, Spectrum, IBM... ou autre.

Pour commander, deux solutions :

1. **Vous remplissez uniquement le bon de commande «tarif». Et vous restez totalement libre de ne plus rien nous commander (mais vous ne bénéficiez pas des avantages du Club).**
2. **Vous remplissez la demande d'adhésion au Club. Et vous bénéficiez ainsi de la remise spéciale dès votre première commande.**
   C'est déjà un gros avantage, mais il y en a bien d'autres à découvrir !

CLUB GREENSOFT

Ses avantages sont nombreux. D'abord les prix, bien sûr ! Des prix spéciaux réservés aux adhérents : – 10 % minimum, même sur les titres les plus célèbres ou les plus nouveaux. Et des réductions pouvant atteindre – 20 % et même – 30 % sur les promotions.

Ensuite, la possession d'une carte de membre, avec n° de code personnel donne accès à la commande ou au service-conseil par téléphone (93) 30.34.59 ... à une information sur toutes les nouveautés... et même à un service «achat/vente de matériels» (console ou micro).

Enfin, les membres du Club reçoivent gratuitement le catalogue... plus un petit cadeau de bienvenue... plus un cadeau de parrainage chaque fois qu'ils font entrer un ami au Club !

En échange de tous ces avantages ? Vous vous engagez simplement à commander un logiciel chaque trimestre pendant un an : celui de votre choix, ou celui de notre «Sélection trimestrielle»* qui vous est envoyé automatiquement (contre remboursement) si vous n'avez pas effectué votre choix (au dernier jour de chaque trimestre)... ou si vous préférez nous faire confiance.

* Cette «Sélection Trimestrielle», ne dépassera jamais 600 F.



GreenSoft
B.P. 143
MC 98003 Monaco Cédex

novation

■ Cartouche ○ Disquette ▭ Cassette — Nouveautés (en orange)

N°	TITRE	EDITEUR	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
			ATARI V.C.S.	C.B.S. COLECO	APPLE IIc IIe	APPLE IIc IIe	ATARI MICRO 600/800 XL	ATARI MICRO 600/800 XL	COMMODORE VIC20	COMMODORE C.B.M. 64	COMMODORE C.B.M. 64	COMMODORE C.B.M. 64	IBM PC	ORIC 1 / ATMOS	THOMSON TO 7 MO 5	THOMSON TO 7 MO 5	SINCLAIR SPECTRUM	MACINTOSH
			■	■	○	▭	○	■	■	▭	○	■	○	▭	▭	○	▭	○
	JEUX D'ARCADE		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	GYRUSS	PARKER	280F															
2	Q. BERT	PARKER	280F	400F				380F										
3	FROGGER II	PARKER	280F															
4	EVOLUTION	SYDNEY		360F	360F		360F				360F		360F					
5	ZAXXON	DATASOFT			265F	265F	265F			265F	265F							
6	POOYAN	DATASOFT	195F		195F	195F	195F			195F	195F							
7	BRUCE LEE	DATASOFT			265F	265F	265F			265F	265F		265F				265F	
10	LODE RUNNER	BRODERBUND			320F		320F		280F		320F	290F						
11	PITFALL II	ACTIVISION	290F	320F				350F		130F								
12	HERO	ACTIVISION	290F	320F				350F		130F	230F		350F					
13	DECATHLON	ACTIVISION	290F	320F	290F			350F		130F	230F		350F					
14	RIVER RAID	ACTIVISION	290F	320F				350F		130F	230F							
15	MINIT MAN	PENGUIN			360F													
16	MOON PATROL	ATARI	210F		220F		289F	210F	220F		289F	220F	220F					
17	POLE POSITION	ATARI	210F		299F		299F	210F	220F		299F	220F	220F					
18	ROBOTRON	ATARI			220F			210F		220F	220F							
19	SUMMER GAMES	EPYX			450F		450F				450F		450F					
20	BEACH HEAD	ACCESS								130F	150F							
21	BEAM RIDER	ACTIVISION	290F	320F				350F		130F	230F							
22	NIBBLER	DATASOFT			195F	195F	195F			195F	195F							
23	FORT APOCALYPSE	SYNAPSE				320F	320F			320F	320F							
26	ONE ON ONE	ELECTRONIC ARTS			390F		390F				390F		390F					
27	7 CITIES OF GOLD	ELECTRONIC ARTS			390F		390F				390F		390F					
29	STAR WARS	PARKER	280F															
56	ZENJI	ACTIVISION		320F				350F		130F	230F							
57	BC'S QUEST FOR TIRES	SIERRA ON LINE		450F	390F		390F	340F			390F	340F						
58	KOKOTONI	ELITE								120F	150F						120F	
59	JOHNNY REB	LOTHLORIEN								150F				150F			120F	
	JEUX D'AVENTURE		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
30	TRANSYLVANIA	PENGUIN			360F													540F
31	THE QUEST	PENGUIN			360F			360F										
33	DALLAS	DATASOFT			265F		265F				265F		265F					
34	SANDS OF EGYPT	DATASOFT			195F		195F											
35	L'AIGLE D'OR	LORICIELS												180F				
60	HULK	ADVENTURE			250F	150F	195F			150F	195F						150F	
61	SORCERER OF CLAYMORGUE	ADVENTURE			250F	150F	195F			150F	195F						150F	
	JEUX DE ROLES		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
40	THE RING QUEST	PENGUIN			390F													
43	ULTIMA II	SIERRA ON LINE			460F		460F				460F							
44	EXODUS ULTIMA III	ORIGIN			550F		550F						550F					
	JEUX DE SIMULATION		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
45	RUN FOR THE MONEY	SCARBOUROUGH			330F		360F				360F							590F
46	FLIGHT SIMULATOR	SUBLOGIC			490F		490F				490F							
47	PILOT	INFOGRAMES													190F	250F		
48	MILLIONNAIRE	BLUE CHIP			420F		420F				420F		640F					640F
62	MULE	ELECTRONICS ARTS			390F		390F											
63	CHESS 7.0	ODESTA			890F		890F				890F		890F					
	UTILITAIRES, GRAPHIQ. ET PROFESSIONNELS		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
49	THE COMPLETE GRAPHIC SYSTEM	PENGUIN			990F													
50	PAPER GRAPHICS	PENGUIN			490F													
51	GRAPHICS MAGICIAN	PENGUIN			490F		450F				450F							
52	MOVIE MAKER	PRENTICE HALL			550F		550F				550F							
64	JANE	ARKTRONIC			1500F													
65	MULTIPLAN	MICROSOFT			2450F								3100F					2250F
	CONSOMMABLES		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
900	FUJI 10 DISK	SF-SD			250F		250F				250F							
901	FUJI 10 DISK	DF-DD			350F		350F				350F							
902	APPLE 10 DISK	MAC																690F

Pour connaître la référence de votre commande, choisissez la lettre correspondant à votre machine et à votre format au bas du tableau et ajoutez le numéro porté dans la colonne de gauche correspondant au produit que vous désirez.
Ex : pour commander HERO, si vous possédez un ATARI MICRO, vous indiquez la référence F.12



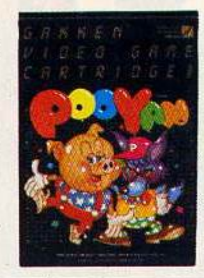
ET DU SOFT A PRIX CLUB

PROMO: SPECIAL ATARI

réservées aux membres du Club. Valables jusqu'au 15 janvier 1984.

Atari VCS 2600





Pooyan : Eternelle lutte entre bons et méchants - loups affamés et famille chérie. Courage résistez !

Space Shuttle*



* Pilotez votre navette spaciale. Votre mission : mettez-vous sur orbite et gardez le cap ! Bon voyage.

Super charger* + Frogger + Party Mix





* permet le chargement, sur votre VCS, des cassettes de Starpath (9 titres disponibles).

Pole Position (Atari)

POLE POSITION ATARI

VCS + Pooyan + Space Shuttle
~~1165 F~~
990 F
Réf. *004

VCS + Pooyan + Super charger + Frogger + Party Mix
~~1475 F~~
1190 F
Réf. *005

VCS + Pooyan + Pole Position
~~1095 F~~
990 F
Réf. *006

Club green SOFT

BULLETIN D'ADHESION AU CLUB à renvoyer à : GreenSoft BP 143 MC 98003 Monaco Cédex

Je désire m'inscrire au Club GreenSoft et bénéficier ainsi de tous les avantages réservés à ses membres. Je m'engage à choisir dans le catalogue GreenSoft et à commander au moins un logiciel de jeux par trimestre pendant un an. Dans le cas où je n'aurais pas effectué mon choix avant le dernier jour de chaque trimestre, j'accepte de recevoir contre remboursement la «Sélection du trimestre», adaptée à mon ordinateur ou à ma console. J'ai bien noté que mon adhésion ne prendra effet qu'après ma première commande. A l'expiration du délai d'un an, si je suis satisfait des services du Club GreenSoft, j'accepte que mon adhésion soit renouvelée d'année en année, à chaque date anniversaire. Si je ne souhaite pas la renouveler, je vous préviendrai par simple lettre avant la fin de mon adhésion.

Date .... SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Pour les mineurs, signature des parents.
Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).

Votre carte personnelle vous sera adressée dans un délai de 3 à 4 semaines.

PRIX CLUB -10%

BON DE COMMANDE

Titres désirés	Réf.	Prix tarif
....	....	........F
....	....	........F
....	....	........F
		= ....F
Prix «Club» .... –10 % à déduire		........F
		= ....F
+ Jeu(x) en promotion	....	........F
....	....	........F
....	....	........F
		= ....F
Participation aux frais d'envoi		20 F
Total à payer		= ....F

Je recevrai gratuitement le catalogue du Club GreenSoft.

Je passe dès maintenant ma 1ère commande que je règle par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre libellé à l'ordre de GreenSoft.

☐ Je préfère régler ma commande au facteur. T-11.12.84

à remplir en caractères d'imprimerie

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ou localité ....
Téléphone .... Date de naissance ....
Marque et type de l'ordinateur ou de la console ....

Je suis déjà membre du Club, mon n° de carte est ________

BON DE COMMANDE POUR LES NON-ADHERENTS (à prix tarif) à renvoyer à : GreenSoft BP 143 MC 98003 MONACO Cédex

Je ne désire pas actuellement adhérer au Club GreenSoft. Je vous passe néanmoins la commande suivante, sachant qu'elle ne me donne pas droit aux avantages réservés aux adhérents.

Titres désirés	Réf.	Prix tarif
....	....	........F
....	....	........F
....	....	........F
		= ....F
Participation aux frais d'envoi		20 F
		= ....F
Je désire recevoir le catalogue GreenSoft ☐ oui ☐ non		(20 F)
Total à payer		= ....F

☐ Je joins mon règlement par : ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat-lettre libellé à l'ordre de GreenSoft.

☐ Je préfère régler ma commande au facteur.

Partie à remplir en caractères d'imprimerie

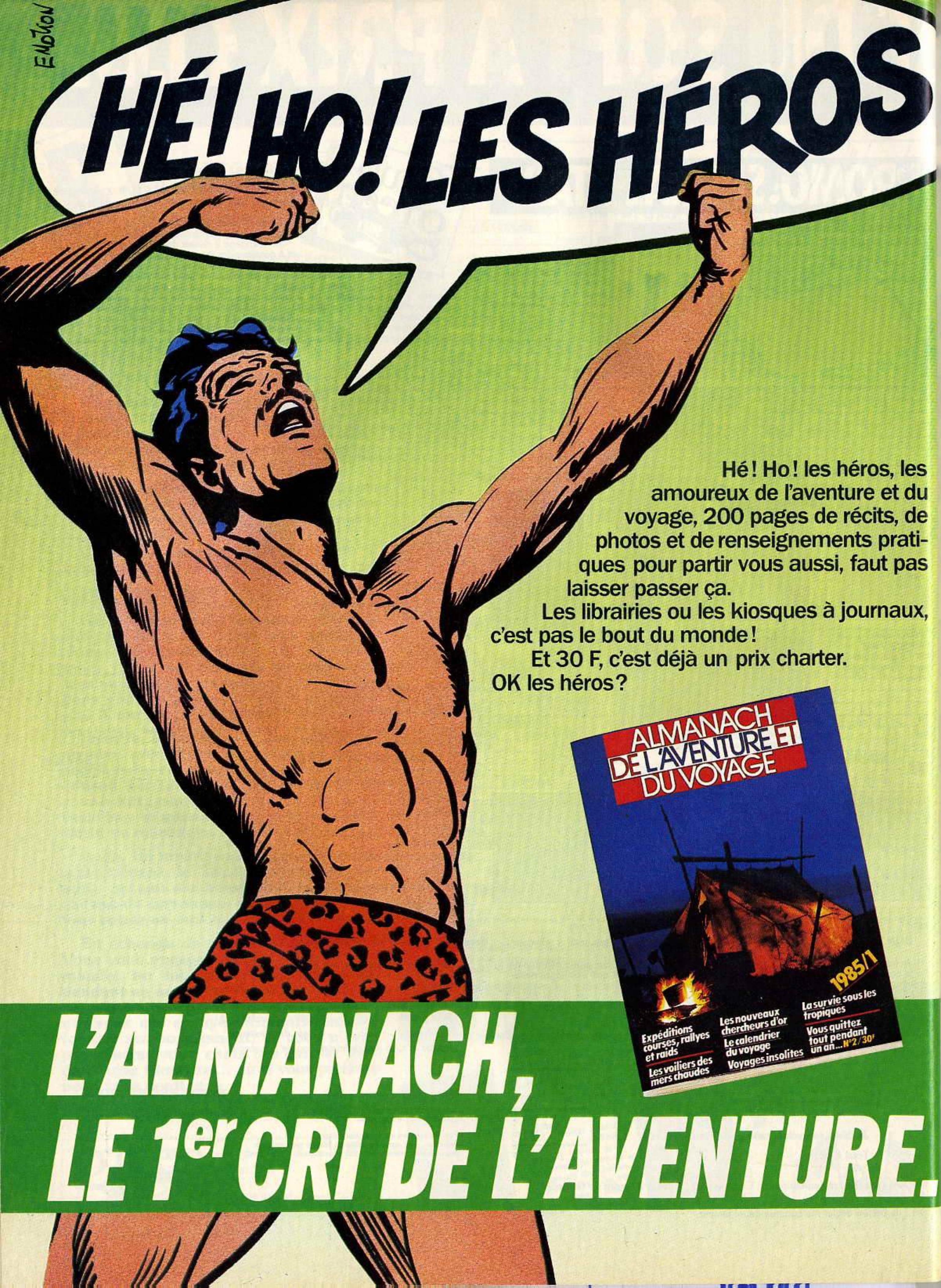
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ou localité ....
Téléphone .... Date de naissance ....
Marque et type de l'ordinateur ou de la console ....

Date .... SIGNATURE OBLIGATOIRE

précédée de la mention manuscrite «lu et approuvé»

Pour les mineurs, signature des parents.
Attention : une signature imitée ou falsifiée peut entraîner des poursuites pénales (art. 150 et suivants du Code Pénal).

T-11.12.84

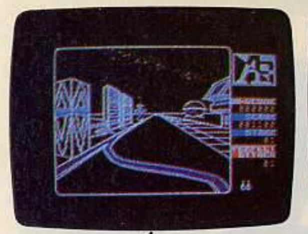

HÉ! HO! LES HÉROS
Hé! Ho! les héros, les amoureux de l'aventure et du voyage, 200 pages de récits, de photos et de renseignements pratiques pour partir vous aussi, faut pas laisser passer ça.
Les librairies ou les kiosques à journaux, c'est pas le bout du monde!
Et 30 F, c'est déjà un prix charter.
OK les héros?
ALMANACH DE L'AVENTURE ET DU VOYAGE
1985/1
Expéditions courses, rallyes et raids
Les voiliers des mers chaudes
Les nouveaux chercheurs d'or
Le calendrier du voyage
Voyages insolites
La survie sous les tropiques
Vous quittez tout pendant un an...
N°2 / 30F
L'ALMANACH, LE 1er CRI DE L'AVENTURE.

TILTOSCOPE

500

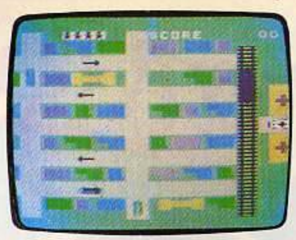
LOGICIELS DE JEUX

Voici cinq cents logiciels de jeux (cartouches, cassettes et disquettes) sélectionnés et testés sans complaisance. Pour les retrouver facilement nous les avons classés par ordre alphabétique. Toutes les informations utiles sont présentes : un écran pour chaque jeu, nos étoiles et nos appréciations. Maintenant, à vous de jouer !


1



2



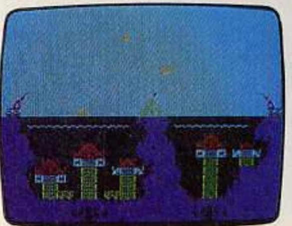
3

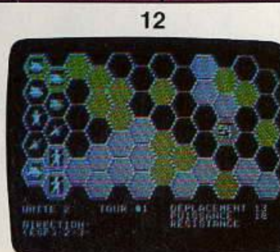

4

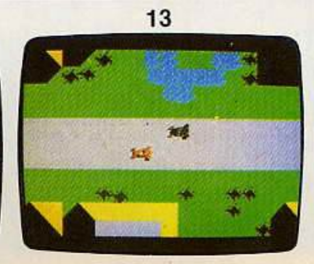

5

500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

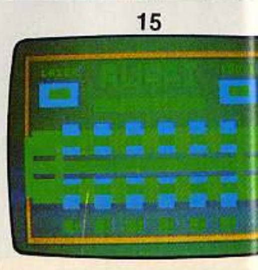
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
1. A.E.	Broderbund Software	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★★
2. ALCHIMIST	Imagine	Spectrum 48 K	Aventures graphiques	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★★
3. AMBULANCE	Funware	TI 99 4/A	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★	★★★
4. ANIMATION	Milton Bradley	Vectrex	Création graphique	1	Cartouche	—	—	—
5. ANT ATTACK	Quicksilva	Spectrum 48 K	Action et stratégie	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
6. ANTICS	Bug-Byte	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★★
7. APPLE PANIC	Broderbund Software	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★	★★★	★★★
8. ART MASTER	Milton Bradley	Vectrex	Création graphique	1	Cartouche	—	—	—
9. ARTILLERY DUEL SUPER KUNG FU	Xonox	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★
10. ATIC ATAC	Ultimate	Spectrum 48 K	Aventures graphiques et action	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★★
11. ATLANTID	Sprites	Oric 1/Atmos	Action et aventure	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★
12. ATTAQUES ROUGES FORCES REBELLES	S.S.I.-Ciel Bleu	Apple II	Wargame	1-2	Disquette	★★★★	—	—
13. AUTO RACING	Mattel	Intellivision	Course de voitures	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
14. AUTOROUTE	Infogrames	TO7	Action	1-2	Cassette	★★★	★★★★	★★★
15. AWARI	Ere Informatique	Laser 200/310	Réflexion	1	Cassette	★★	★	★★
16. AZTEC CHALLENGE	Cosmi	Commodore 64	Action	1-2	Cassette et disquette	★★★	★★★★	★★★★★
17. BACKGAMMON	C.P. Software	Spectrum 48 K	Réflexion	1	Cassette	★★★★	—	—
18. BASKET BALL	Atari	Atari 400/800 600 XL/800 XL	Simulation sportive	1 à 4	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
19. BATAILLE DE CHAR BOWLING	Sprites	Laser 200/310	Action	1	Cassette	★★	★★★★	★★★
20. BATTLE FOR NORMANDY	S.S.I.	Apple, Atari TRS 80	Wargame	1-2	Disquette et cassette	—	—	—

11


12


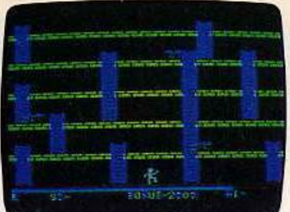
13


14

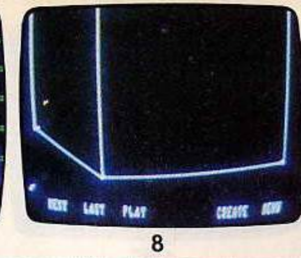

15




6



7



8



9



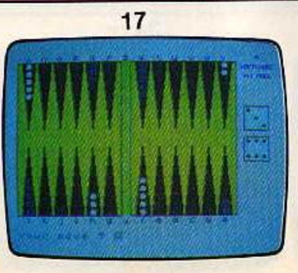
10

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	450 F	Des envahisseurs, sous forme de raies volantes, tournoient dans le ciel et tentent de vous toucher.	Des graphismes d'une excellente qualité qui vous emporteront dans une lointaine galaxie.
★★★★★	100 F	Vous devez retrouver les quatre morceaux du parchemin qui vous permettra enfin de détruire l'ignoble Warlock.	Un très bon jeu d'aventures graphiques. Les manettes de jeu apportent un certain confort.
★★★★★	n.c.	Pilotez une ambulance, de blessés en blessés, sans percuter les voitures qui parcourent la ville.	Aisé à maîtriser au début de la partie, ce jeu devient vite épuisant.
★★★★★★	n.c.	Choisissez parmi 48 figures différentes et créez votre propre dessin animé.	Passionnant. Dommage que la fabrication du *Vectrex* soit stoppée. Ses capacités semblaient infinies.
★★★★★★	120 F	Parviendrez-vous à secourir la ou le malheureux prisonnier au sein de la gigantesque cité des fourmis ?	Un très bon jeu d'action, au graphisme remarquable.
★★★★★★	95 F	Aidez l'abeille Barnebee à retrouver et libérer son cousin Boris, prisonnier des fourmis.	Un jeu difficile et original.
★★★★	336 F	Dans cette maison à plusieurs étages, parviendrez-vous à vous débarrasser des pommes enragées en les enterrant.	Un jeu sans grande originalité.
★★★★★	n.c.	Dessinez sur votre écran et animez votre œuvre.	Malgré l'impossibilité d'animer des figures trop nombreuses ou trop complexes, *Art Master* est passionnant.
★★★★	n.c.	Tir sur cible et combat de karaté au programme de cette cartouche, qui n'est pas prête de vous lasser.	Deux jeux sur le même boîtier, enfichable par ses deux extrémités. Un concept intéressant.
★★★★★	95 F	Arriverez-vous à découvrir la clé d'or qui vous permettra de sortir enfin du château ?	Un très bon jeu d'aventures graphiques ne nécessitant aucune connaissance de l'anglais.
★★★★★	95 F	Vous devez protéger une cité enfouie au fond de l'océan contre les attaques des envahisseurs.	Un jeu d'action distrayant qui vous permettra de tester vos réflexes.
★★★★★	630 F	*Attaque rouge* : les Soviétiques parviendront-ils à occuper deux villes ? *Forces rebelles* : votre armée arrivera-t-elle à défaire les forces de l'ennemi ?	Un bon wargame avec deux scénarios très différents.
★★★★	n.c.	Courez contre la montre ou contre vos adversaires sans sortir de la piste.	Passionnant quand on joue seul. *Auto-racing*, à deux, devient lassant. Pour solitaire...
★★★★	195 F	Faire traverser à une pauvre grenouille terrorisée une autoroute encombrée de véhicules, puis une rivière.	Les possesseurs de *TO 7* vont connaître enfin les joies du grand classique *Frogger*.
★★★	89 F	Une reprise du classique jeu africain l'Awari. Le but d'une partie est de ramasser un maximum de pions.	Un logiciel idéal pour apprendre les règles assez complexes de ce jeu.
★★★★★	160 F 190 F	Aidez un Aztèque à franchir les différentes épreuves d'un authentique parcours du combattant.	Graphisme honorable et animation sonore remarquablement évocatrice, ce jeu fera appel à tous vos réflexes.
★★★★★	100 F	Un jeu de Backgammon classique, cousin américain du Jacquet.	L'ordinateur constitue un partenaire honorable.
★★★★	250 F	Gagner le match en marquant le plus possible de paniers.	Le basket exige stratégie et rapidité, pour feinter l'adversaire. Et la facilité de l'ordinateur frise l'arrogance.
★★★	95 F	*Bataille de char* : 2 chars sont alignés face à face et il faut tirer pour en détruire un. Dans *Bowling*, faites tomber toutes les quilles.	Deux jeux de réflexe sur une seule cassette.
★★★★	550 F	Revivez le débarquement Allié en Normandie, le 6 juin 1944.	Les règles sont relativement simples pour ce wargame de bon niveau.

16



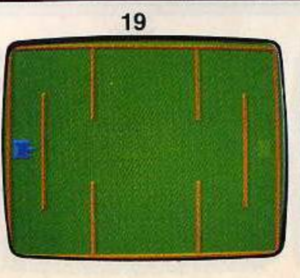
17



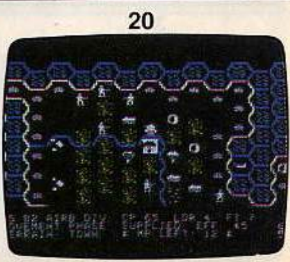
18



19

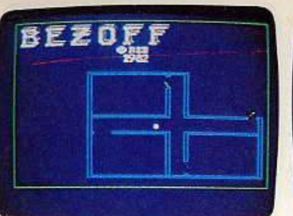


20

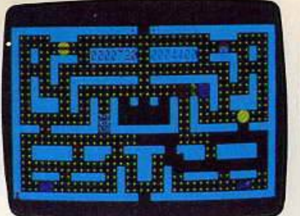


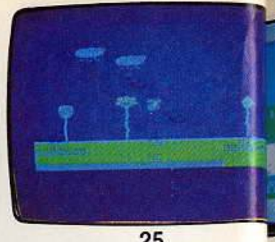

21


22

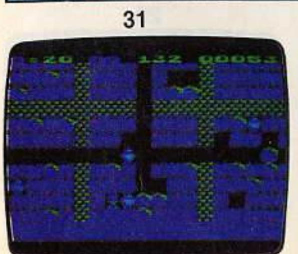


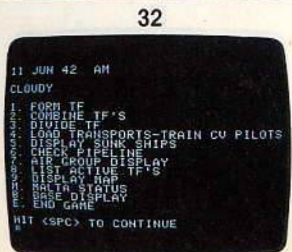
23


24

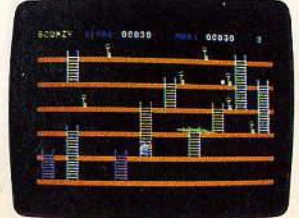

25

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
21. BATTLEZONE	Atari	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★
22. BEAMRIDER	Activision	Intellivision	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
23. BEZOFF	Bez	Apple II	Action	1	Disquette	★★★	★★★★	★★★
24. BIDUL	Infogrames	TO7	Action	1-2	Cassette	★★★	★★★★	★★★
25. BIRDS AND THE BEES	Bug-Byte	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★★
26. BLACK JACK POKER	Coleco	CBS Colecovision	Jeu de cartes	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★	★★★★
27. BLOC HEAD	Dragon Data	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
28. BLEU MAX	Synapse Software	Atari 600 XL	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
29. BLEUE THUNDER	Richard Wilcox Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★★
30. BOMBYX	Dialog Informatique	Oric 1 Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
31. BOULDER DASH	First Star	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
32. BOMB ALLEY	S.S.I.	Apple 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
33. BOUNZY	Loriciels	Commodore 64 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★★
34. BORDERLINE	Sega	Yeno SC 3000	Action	1	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
35. BRIDGE MASTER	Dragon Data	Dragon 32	Réflexion	1	Cassette et Cartouche	★★★★	—	★★
36. BRIDGE PLAYER	C.P. Software	Spectrum 48 K	Réflexion	1	Cassette	★★★	—	—
37. BUGABOO	Indescomp	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
38. BUMBLEBEE	Créative Software	Commodore 64	Educatif	1-2	Disquette	★★★★	★★★★	★★★
39. BUMP'N'JUMP	Coleco	C.B.S. Colecovision	Course de voitures	1-2	Cartouches	★★★★	★★★★★	★★★
40. BUMPING BUGGIES	Bubble Bus	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★	★★	★★★


31

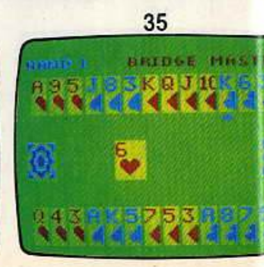


32


33

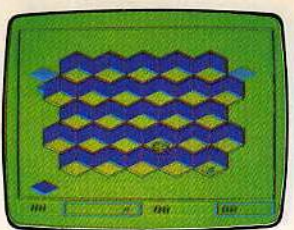


34

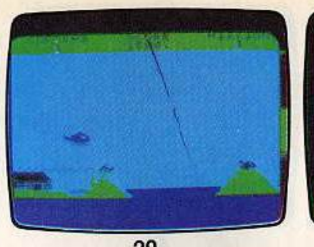


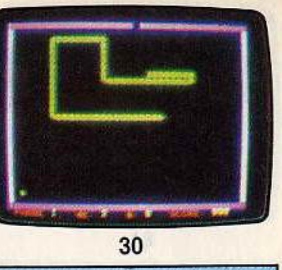
35


26


27


28


29


30

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
****	149 F	Prenez les commandes d'un char et, aidé par votre radar, repérez les autres mastodontes d'acier. Une fois en ligne : feu !	Un graphisme intéressant pour le VCS 2600 ; cette simulation séduira les amateurs de tir sur cible, que les problèmes stratégiques intéressent peu.
*****	240 F	Protégez la terre des vaisseaux spatiaux qui sillonnent sa surface sans vous laisser de répit.	Combat spatial dément, Beamrider bénéficie des talents et de l'expérience d'Activision
***	350 F	Vous parcourez une maison. Chaque pièce révèle un piège. Arrivé à la quatrième tuez les insectes avec votre bombe tue-mouches.	D'un abord assez simpliste, ce jeu se révèle rapidement d'une grande complexité.
****	195 F	Manger le plus de pastilles, sans être rattrapé par de méchants réveils qui vous poursuivent dans un labyrinthe.	Une version de *Pac-Man* très honnête, qui satisfera les possesseurs de *TO7*, jusque là privés de ce super-classique.
*****	100 F	Petite abeille, vous allez récolter le nectar des fleurs. Attention aux oiseaux, aux scolopendres, aux guêpes et à l'ours gourmant.	Un thème original et un jeu agréable.
***	350 F	Défiez Ken Uston, l'homme qui gagna 2 700 dollars en moins d'une heure à Las Vegas.	Réaliste mais monotone. Les parties n'ont pas le sel qu'elles offrent dans la réalité.
*****	280 F	Vous devez gravir chaque marche de la pyramide, en évitant certaines des créatures qui s'y promènent.	Une difficile adaptation de *Q-Bert*.
***	350 F	A bord de votre avion votre mission consiste à détruire la base secrète ennemie.	De nombreux dangers vous guetterons, soyez vigilent.
****	105 F	Parviendrez-vous à secourir vos compatriotes, prisonniers de l'ennemi ?	Un jeu difficile où les manettes de jeu apportent un plus intéressant.
***	95 F	Une chenille court dans l'herbe, aidez-la à dévorer un maximum de nourriture pour qu'elle grandisse.	Un logiciel au thème très classique, dont la qualité graphique est assez bonne.
*****	450 F	Fasciné par les diamants, vous n'hésitez pas à affronter les pires dangers pour les conquérir.	Affutez vos réflexes avant de plonger dans les galeries de *Boulder Dash*. Après, vous n'aurez plus le temps de souffler...
****	670 F	Rejouez la campagne de Méditerranée qui s'est déroulée pendant l'été 42.	Wargame de haut niveau pour deux joueurs ou en solitaire contre l'ordinateur.
****	120 F	Dans un labyrinthe à plusieurs étages reliés par les échelles, vous devez récupérer de nombreux trésors.	Ce jeu est entièrement transformable, vitesse des mutants, agressivité. Un bon conseil, commencez en vitesse lente.
*****	250 F	A bord de votre half-trak, infiltrez-vous à travers les lignes ennemies et détruisez leurs centrales atomiques.	Un jeu classique mais de bonne qualité.
******	550 F	Jeu et cours de bridge.	Programme de bon niveau qui vous fera rapidement progresser.
*****	100 F	Un jeu de bridge classique, utilisant le système Acol, les conventions Stayman et Blackwood.	Un programme agréable, pour joueur débutant et moyen.
****	100 F	Arriverez-vous à faire sortir la grenouille de ce précipice aux parois abruptes, sans vous faire dévorer par le ptérodactyle ?	Un jeu particulièrement difficile.
******	240 F	Construisez votre premier programme pour aider une abeille à butiner sans se faire dévorer par ses prédateurs	Un logiciel étonnant qui prouve de la manière la plus plaisante qui soit, qu'un ordinateur raisonne très simplement.
*****	420 F	Projeter le plus de concurrents possible sur le bas côté, tout en sautant au-dessus des rivières qui coupent la route.	A la fois course de voitures, jeu de massacre et saut d'obstacles, *Bump'njump* est amusant et réussi.
****	120 F	Participez à une course un peu particulière en effet, les voitures peuvent sauter les unes au-dessus des autres.	Un circuit trop simple pour rendre le jeu distrayant.

36



37



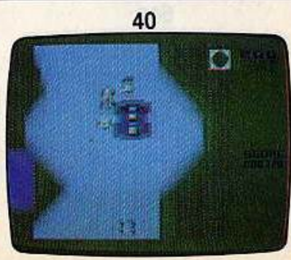
38

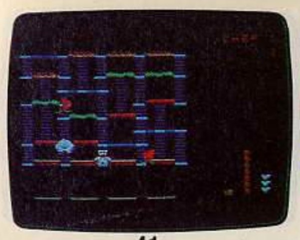


39



40



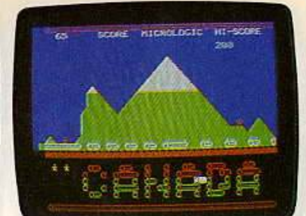

41

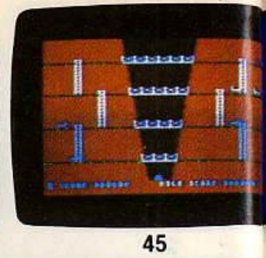


42



43




45

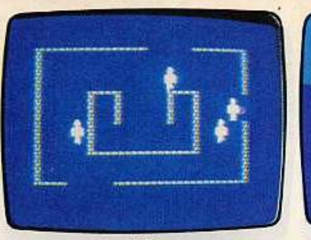
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
(41) BURGER TIME	Interceptor	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★★
42. CABBAGE PATCH KIDS	Coleco	CBS Colecovision	Habilité	1-2	Cartouche	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
43. CALCULUS	Loriciels	Oric 1	Educatif	1	Cassette	★★	—	—
44. CANADA	Micrologic	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★	★★	★★
45. CANYON CLIMBER	Data Soft	Apple II	Action	1	Disquette	★★★	★★★★	★★
46. CARRE MAGIQUE	Vifi Nathan	TO7	Educatif	1	Cassette	★★★	—	—
47. CARTELS ET CUTTHROAT	Ciel Bleu	Apple II	Simulation de gestion	1-6	Disquette	★★★	—	—
48. CASPAK	Loriciels	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★
(49) CASTLE WOLFENSTEIN	Muse Software	Commodore 64	Action et stratégie	1	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★★
50. CATEGORIC	No Man's Land	Oric 1/Atmos	Simulation Bataille navale	1	Cassette	★★★	★★	★★★★
51. CAVERN FIGHTER	Bug-Byte	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
52. CENTRIPEDE	PSS	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
53. CHAMPION GOLF	Sega	Yeno SC 3000	Simulation de golf	1	Cartouche	★★★★	★★	★★★
54. CHASSEUR OMEGA	Infogrames	TO7	Action	1-2	Cassette	★★★	★★★★	★★★★
55. CHAT ET SOURIS	Philips	G 7200-G 7400 JOPAC G 7400	Action	1-2	Cartouche	★★	★★	★★
56. CHEF	Sprites	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★	★★★★	★★★
57. CHECKERS	Odesta	Apple II	Réflexion	1	Disquette	★★★★	—	—
58. CHEQUERED FLAG	Psion	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★
59. CHESS	Abbex	Laser 200	Réflexion	1	Cassette	★★★★★	★★	★★
60. CHESS	Dragon Data	Dragon 32	Réflexion	1	Cartouche	★★★★★	—	—

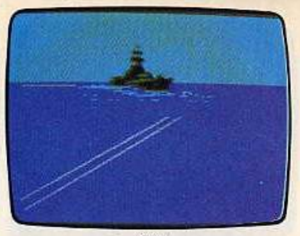
51 52 53 54 55


46


47

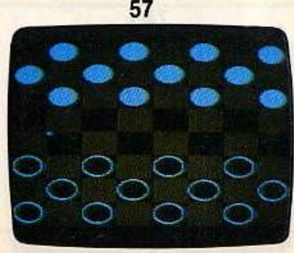

48


49

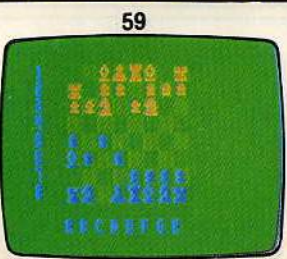

50

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	155 F	Etes-vous gourmand ? Ce jeu propose d'aider un pauvre et malheureux cuisinier à faire des hamburgers.	Ce jeu très distrayant provoquera de joyeux fous rires.
★★★★★★	390 F	Anna Lee, une charmante Patouf vous invite à faire une promenade dans un parc.	La réalisation particulièrement soignée de ce jeu qui rappelle *les Schtroumpfs* laisse pantois.
★★★★	140 F	Apprendre les quatre opérations, en résolvant les problèmes proposés par l'ordinateur	Un logiciel un peu « sérieux », mais très bien réalisé, qui utilise la méthode pas-à-pas (de 7 à 12 ans).
★★★	120 F	Avez-vous déjà visiter le Canada, magnifique pays ? Vous traverserez pendant tout le jeu des montagnes sur des tronçons d'arbre.	Un jeu qui n'a pas vraiment d'histoire et pas vraiment d'action...
★★★★	450 F	A la recherche d'une mine d'or, vous devez parcourir un canyon aux corniches étroites et aux échelles abruptes.	Il est souvent difficile de diriger votre chercheur d'or ; le joystick se révèle extrêmement sensible.
★★★	175 F	Apprendre à fabriquer des « carrés magiques », ou les sommes des horizontales, verticales et diagonales sont toujours identiques.	Un bon exercice de réflexion pour les 8-12 ans, qui seront confrontés à un correcteur implacable : l'ordinateur.
★★★★★★	870 F	Arriverez-vous à propulser votre société aux premiers rangs malgré la concurrence ?	Un des meilleurs jeux d'entreprise.
★★★	95 F	Dans un décor médiéval, vous devez défendre une place forte contre les assauts des Omphals.	Nous regrettons seulement la pauvreté des couleurs dans les graphismes.
★★★★★	320 F	Prisonnier dans une forteresse allemande, vous participez à une évasion pendant la seconde guerre mondiale.	Ce logiciel est très distrayant, mais vous n'aurez que très peu de chance de retrouver l'air libre.
★★★	95 F	A bord d'un sous-marin, pendant la seconde guerre mondiale, vous devez couler les navires ennemis.	Ce logiciel est une simulation de bataille navale très proche de la réalité. De nombreuses possibilités vous sont offertes.
★★★★	100 F	Tentez de vous infiltrer au milieu des lignes ennemies et de détruire leurs installations.	Un jeu classique et difficile.
★★★★	110 F	Ce logiciel est une reprise du classique jeu d'arcades *Centripède*.	Une version sans grande nouveauté. L'un des atouts de ce logiciel est la vitesse d'action des personnages.
★★★★	250 F	Parviendrez-vous à battre votre record dans ce parcours en neuf trous ?	Une simulation de golf correcte mais sans grande originalité.
★★★	160 F	Détruire les soucoupes ennemies avant d'entrer à l'intérieur du réacteur magnatomique.	Un jeu qui plaira aux amateurs de combats spaciaux. Sans surprises.
★★★★	168 F	Mettez-vous dans la peau d'un chat puis dans celle d'une souris.	Amusant, surtout pour les plus petits, *Chat et souris* exige rapidité et concentration.
★★★★	95 F	Un client exigeant veut à tout prix une omelette aux œufs d'autruches. Faites-là au plus vite.	Le jeu se déroule à une vitesse effrayante alors gardez votre « self-control ».
★★★★★	618 F	Jeu de dames Américain.	Un bon programme doté de quinze niveaux.
★★★★★	n.c.	Conduisez votre bolide sur l'un des circuits proposés.	Une bonne simulation de course automobile agrémentée de graphismes en trois dimensions.
★★★★	89 F	Un jeu d'échecs exceptionnel réalisé en 4 Ko, idéal pour apprendre.	Ce logiciel reste un peu faible dans le domaine de la réflexion.
★★★★★★	430 F	Jeu d'échecs classique.	Un des meilleurs programmes pour micro-ordinateur.

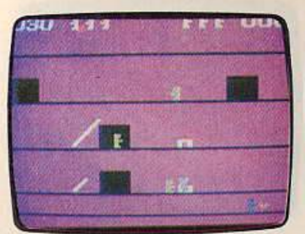
56


57


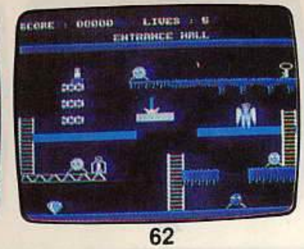
58


59


60

61



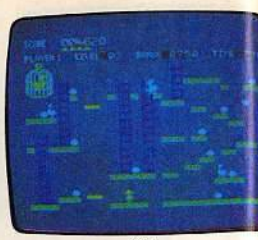
62



63



64

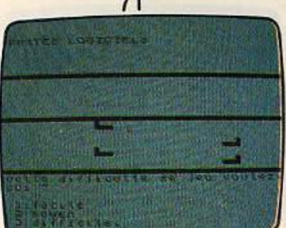


65

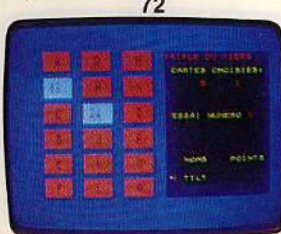
500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
61. CHEZ MAXIME	Philips	G 7200-G 7400 JO PAC G 7400	Habileté	1-2	Cartouche	★	★	★
62. CHINA MINER	Interception Micro's	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
63. CHINESE JUGGLER	Océan	Commodore 64	Action	1	Cassette et disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★
64. CHOPLIFTER	Création Software	VIC 20	Action	1	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★★
65. CHUCKIE EGG	A et F Software	Spectrum 48 K	Action	1-2	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
66. CIRCUS	Vidéo Tech	Laser 200 + 16 Ko	Action	1	Cassette	★★★	★★★★	★★
67. CLICE	Sprites	Spectrum 48 K	Logique	1	Cassette	★★★★★	★★★	★★★★★
68. COCK'IN	Prism	Spectrum	Action et tactique	1-2	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★★
69. COLORIC	Free Game Blot	Oric 1/Atmos	Habileté	1-2	Cassette	★★★	★	★★★
70. COMBAT LEADER	Rapid Fire	Commodore 64	Stratégie	1	Disquette	★★★★★	★★	★★★★
71. COMBAT AERIEN	Sprites	ZX 81	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
72. COMPLEMENTS ET MULTIPLES	Vifi Nathan	TO7	Educatif	1	Cassette	—	—	—
73. COMPUTER AMBUSH	S.S.I	Apple 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
74. CONCOURS HIPPIQUE	No Man's Land	Oric 1/Atmos	Action	1-9	Cassette	★★★	★★	★★
75. CONGO BONGO	Sega	Commodore 64	Action	1	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
76. COOKIE	Ultimate	Spectrum 48 K	Action	1-2	Cassette et cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
77. CONNEXION	Mipso	TO7	Réflexion	1-2	Cassette	★★★	—	★★★
78. COSMIC BALANCE 1 et 2	Rapid Fire	Apple 48 K Atari 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
79. COSMIC CRUISER	Imagine	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
80. COSMIC RESCUE	Vidéo Tech	Laser 200	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★

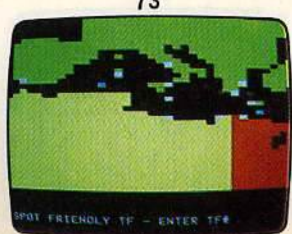
71



72



73

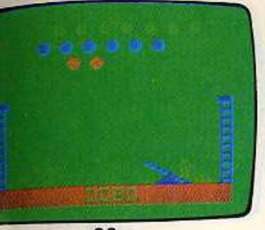


74



75





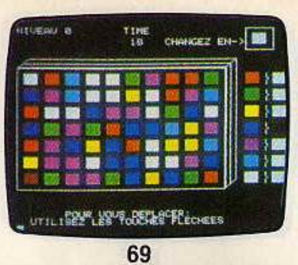
66



67



68



69



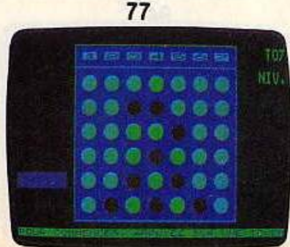
70

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★	n.c.	Serveur chez Maxime, vous devez affronter l'impatience des clients qui attendent leurs plats.	Simple à priori, *Chez Maxime* devient réellement infernal si le joueur se laisse déborder par l'action.
★★★★	155 F	Vous incarnez un petit chinois enfermé dans une mine dont les nombreux boyaux forment un labyrinthe.	Devant la très grande complexité du premier tableau, seule votre agilité vous donnera une chance de survie.
★★★★★	130 F	Aidez un petit chinois à faire tourner des assiettes au bout de tiges en bambou.	Tout le monde ne jongle pas chaque soir avec des assiettes et heureusement.
★★★★	350 F	Aux commandes d'un hélicoptère, partez à la recherche d'un commando perdu dans les lignes ennemies.	Devenu classique, ce jeu existe en plusieurs versions pour *Apple II, Atari 400, 800, CBM 64* et *VIC 20*.
★★★★	105 F	Ramassez les œufs de ces oiseaux nuisibles qui menacent votre récolte.	Un jeu amusant bien que peu original.
★★★★	89 F	A l'aide d'une aiguille, allez percer tous les ballons situés en haut de l'écran en rebondissant sur un tremplin.	Méfiez-vous de sa simplicité apparente, il est parfois difficile de rattraper son partenaire.
★★★★	95 F	Un jeu classique de ciseaux, caillou, papier.	Un jeu très simple, heureusement agrémenté par la voix de l'ordinateur qui ponctue chaque coup.
★★★★★	95 F	Débarasser le poulailler de tous les intrus sans oublier de picorer et de rendre visite à la poule.	Un thème original, et amusant, la qualité de l'animation et du graphisme concourent à la réussite de *Cock'in*.
★★★★	n.c.	Bondissez sur les cases colorées d'un échiquier pour toutes les unifier. Mais gare aux trous noirs !	Un principe à priori simple pour un jeu qui exige rapidité et concentration.
★★★★★	450 F	Vous allez participer à un fantastique combat qui mettra vos méninges à rude épreuve.	Les options et les niveaux nombreux rendent l'action très intéressante.
★★★★	95 F	Abattez l'avion ennemi qui vous fait face.	Ce logiciel a un but éducatif : il n'a pas été protégé afin que l'on puisse voir sa structure.
★★★★	140 F	Retrouver des compléments et des multiples pour les associer deux à deux.	Le principe du jeu est classique : retourner les cartes deux par deux. Excellent pour la mémoire, mais un peu triste ! (8-10 ans).
★★★★	880 F	Opérations dirigées par un commando U.S. dans un petit village français en 1940.	Jeu très intéressant. Un seul point noir : la lenteur en solitaire contre l'ordinateur.
★★	70 F	Participez à une course hippique. Les règles et le nombre d'obstacles sont respectés.	Un logiciel qui est tout à fait nouveau mais qui aurait pu faire mieux question animation.
★★★★	485 F	Vous partez visiter le royaume des singes malgré les conseils de votre guide.	Le graphisme rend l'action presque réelle, nous regrettons simplement la grande simplicité du jeu.
★★★★★	K7 : 100 F Cart. : 185 F	Charlie parviendra-t-il à réunir les différents ingrédients de son gâteau alors que ceux-ci ne rêvent plus que de liberté ?	Un thème amusant et des graphismes de bonne qualité.
★★★★★	130 F	Vous devez aligner quatre billes de votre couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale.	Le programmes est vraiment fort au niveau 3.
★★★★★	580 F (1) 660 F (2)	Vous commandez un vaisseau spatial et vous vous lancez dans des campagnes galactiques étonnantes.	Tous les paramètres comptent : un vaisseau vaste et spacieux vaut plus parfois qu'un engin étriqué pour le moral des troupes !
★★★★	200 F	Vous devez délivrer les rescapés de la base envahie par l'ennemi.	Un jeu d'action assez varié.
★★★	69 F	Vous commandez le vaisseau amiral *Métalix*, et vous devez détruire au plus vite d'étranges mutants.	Un logiciel conçu pour l'extension manette de jeux. Malheureusement, vos déplacements ne sont pas assez rapides.

76



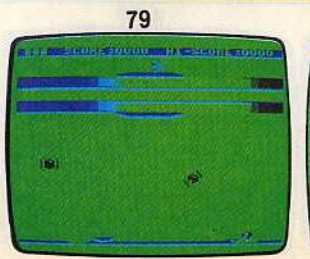
77



78

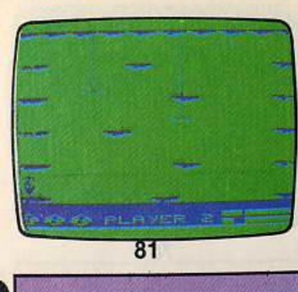


79

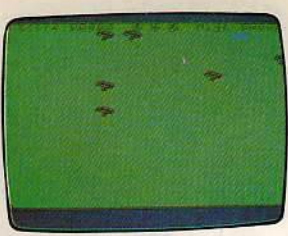


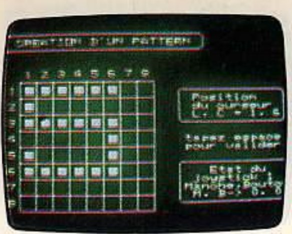
80



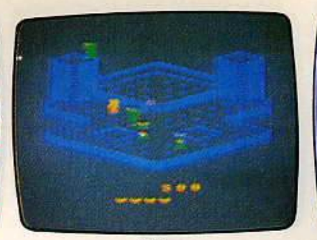


81


82



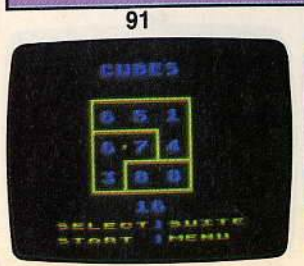
83


84

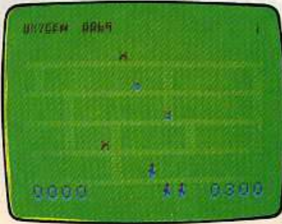

85

500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

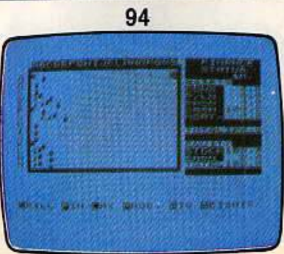
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
81. CRASH	Microdéal	Dragon 32	Action	1-2	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
82. CRAWLER	C.R.L.	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
83. CREATION DE SPRITES	Sprites	Yeno SC 3000	Educatif utilitaire	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★
84. CRISTAL CASTLE	Atari	Atari 2600	Création habilité	1-2	Cartouche	★★★	★★★★	★★★★★
85. CRITICAL MASS	Sirius	Commodore 64	Aventure	1	Disquette	★★★★★★	★★★	★★★★
86. CROCKY	Loriciel	ZX 81 16 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	—
87. CROQUEUR	V.T.R.	ZX 81	Action Stratégie	1	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★
88. CRYPT OF MEDEA	Sir-Tech	Apple II	Aventure conversationnelle	1	Disquette	★★★★★	—	—
89. CRYSTAL CAVERN	Hayden Software	Apple II	Aventure conversationnelle	1	Disquette	—	—	—
90. CU BERT	Tom Mix's Software	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★
91. CUBES	Atari	Atari 600 XL 800 XL	Educatif	1	Cassette	★★	—	—
92. CUTHBERT GOES DIGGING	Dragon Data	Dragon 32	Action	1-2	Cassette	★★★	★★★	★★★
93. CUTHBERT IN THE MINES	Microdéal	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
94. DALLAS	CCS Software	ZX 81 16 K	Simulation	1	Cassette	★★★	—	—
95. DALLAS QUEST	Datasoft	Atari 600 XL/800 XL	Aventure	1	Disquette et cassette	★★★★★	—	★★★★★
96. DEATHCHASE	Micromega	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★★
97. DEATH CHESS 5000	Artic	Spectrum 48 K	Réflexion et action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
98. DECATHLON	Activision	Atari 2600	Simulation sportive	1-4	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
99. DEFENCE FORCE	Tansoft	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★
100. DEFENDER 64	Interceptor	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★★	★★★	★★



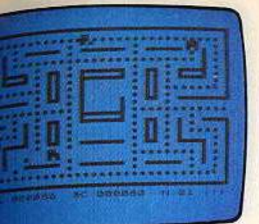
91

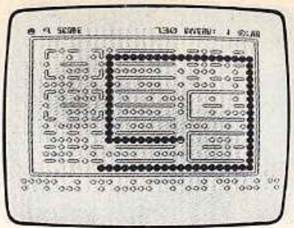

92

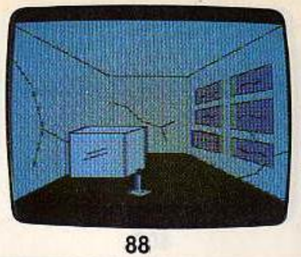

93


94

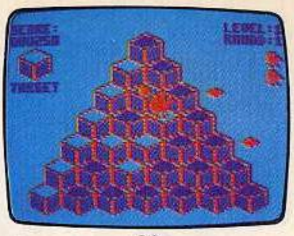

95


86


87


88


89



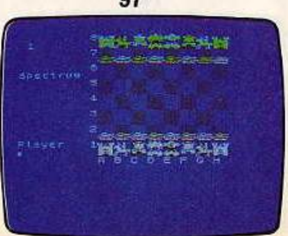
90

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	200 F	Votre avion vient de s'écraser au milieu de la jungle. En sortirez-vous vivant ?	Un agréable jeu d'action.
★★★	95 F	Guidez la chenille pour lui assurer sa subsistance et évitez de vous manger vous-même ou d'absorber des champignons vénéneux.	Un jeu un peu trop simple.
★★★★★	95 F	Ce logiciel permet de créer des sprites et de saisir toutes les capacités graphiques de l'ordinateur.	Ce logiciel vous permettra de réaliser des dessins précis.
★★★★	350 F	Bentley, l'ourson amateur de diamants, lutte dans un château contre de nombreux ennemis.	Huit tableaux qui ne vous lasseront pas de sitôt ; seuls pèchent les graphismes.
★★★★★	350 F	Un fou menace de détruire les cinq plus importantes villes du monde... L'horrible chantage !	Vous n'avez que neuf jours pour sauver des millions d'êtres humains et ce n'est pas évident.
★★★★	100 F	Dévorez les pastilles du labyrinthe, sans vous faire attraper par les fantômes.	Un *Pac-Man* classique où chaque fantôme a son caractère.
★★★★★	235 F	Vous guidez une chenille dans un labyrinthe parsemé de délicieuses friandises. Evitez de vous cogner ou de vous dévorer vous-même en grandissant.	Un bon *Pac-Man* au thème renouvellé.
★★★★★	570 F	Parviendrez-vous à vous échapper de la crypte de Médée ?	Un très bon jeu d'aventures pour ceux qui aiment la difficulté.
★★★★	395 F	Explorez ce monde étrange et découvrez ses trésors disséminés.	Le manque de graphisme se fait cruellement sentir.
★★★★	250 F	Parcourez une à une les marches de la pyramide en évitant les créatures qui la descendent.	Un jeu classique de rendu moyen.
★★	99 F	Initiation au calcul : dans un carré de neuf chiffres, regroupez ces derniers en « paquets » d'égale valeur.	Un jeu assez simple pour s'initier au calcul mental (7-12 ans)
★★★★	250 F	Enterrez un à un les dangereux monstres qui ont investi la mine de notre cher Cuthbert.	Un jeu sans grande originalité.
★★★★	250 F	Gagnez la sortie de la mine, en dépit des wagons qui roulent en tous sens.	Un jeu de type *Frogger* très classique.
★★★★★	120 F	Vous devez gérer votre entreprise pétrolière et surclasser la famille Ewing.	Un bon jeu de simulation d'entreprise à trois niveaux de difficulté.
★★★★	265 F	Retrouver la carte secrète de gisements de pétrole, que Sue Ellen rachètera 2 000 000 de dollars !	Plus de quarante scènes, un graphisme d'excellente qualité, et une énigme accessible. Mais il faut comprendre l'anglais...
★★★★★	120 F	Motard émérite, vous allez devoir tuer tous les intrus qui se sont aventurés sur le territoire de votre maître.	Un difficile jeu d'action au relief saisissant.
★★★★★	100 F	Un jeu d'échecs agrémenté d'épisodes de jeu d'action.	Un jeu tout à fait original.
★★★★★	350 F	Obtenir le maximum de points en réalisant les meilleures performances aux dix épreuves du décathlon.	Déjà un grand classique. Un jeu épuisant, le « must » pour les fondus du joystick. La simulation est excellente.
★★★★★	120 F	Dans cette bataille de l'espace, vous devez combattre deux types d'aliens, ceux qui sont invisibles et les autres, encore plus redoutables.	Un jeu de qualité remarquable et d'un très grand intérêt.
★★★★	195 F	Des envahisseurs attaquent la Terre, détruisez-les avant qu'ils n'atteignent la base Oméga.	Un jeu trop classique pour retenir l'attention d'un joueur.

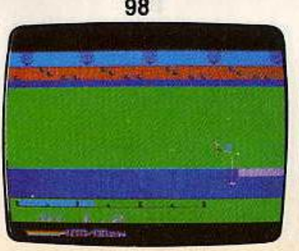
96



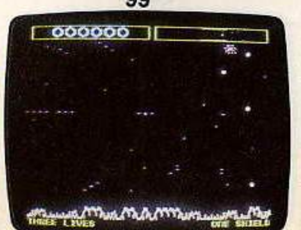
97



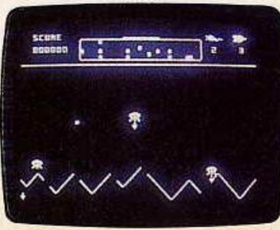
98



99



100

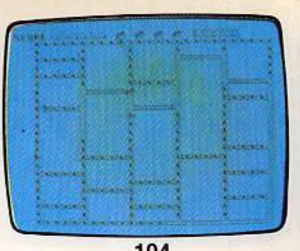



101


102



103


104


105

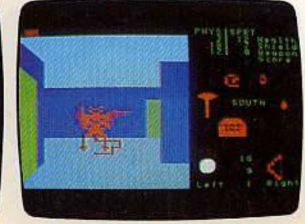
500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
101. DERBY DAY	C.R.L.	Spectrum 48 K	Simulation course hyppique	1-4	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
102. DES SIGNES DANS L'ESPACE	Vifi-Nathan	TO7	Educatif	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
103. DESTRUCTOR	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★	★★★	★★
104. DEVOREUR	V.T.R.	ZX 81	Action	1	Cartouche	★★★★	★★★	★★★
105. DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	Vifi-Nathan	TO7	Educatif	1	Cassette	—	—	—
106. DICKY'S DIAMOND	Romik Sotware	Commodore 64	Action	1	Cassette et disquette	★★★★	★★★	★★★
107. DIG DUG	Atari	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★★
108. DIMENSION X	Synapse Software	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cassette	★★★★	★★★★★★	★★★★
109. DINKY KONG	Severn Software	Oric 1	Action	1	Cassette	★★★	★★	★★
110. DIVISEURS PGDC/PPCM	Magnard	TI 99/4 A	Educatif	1	Cassette	—	—	—
111. DNIEPER RIVER LINE	Avalon Hill	Apple II	Wargame	1	Disquette	—	—	—
112. DONJON ET DRAGONS	Mattel	Aquarius	Jeu de rôle	1	Cartouche	★★★★	★★★	★★
113. DOOMSDAY CASTLE	Fantasy Software	Spectrum 48 K	Action et aventure	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
114. DRACULA'S REVENGE	Softeck	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★
115. DRAGON CHESS	Casis Software	Dragon 32	Réflexion	1-2	Cassette	★★★★	—	—
116. THE DREADNAUGHT FACTOR	Activision	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★	★★★	★★
117. DRIVE POINT	Sprites	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
118. DRIVER	Dralag	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
119. DRIVING DEMON	Funware	TI 99 4/A	Course de voiture	1-2	Cartouche	★★★★	★★★	★★
120. DROL	Broderbund Software	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★★★	★★★★★	★★★

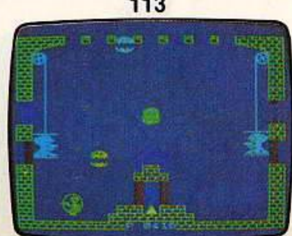
111



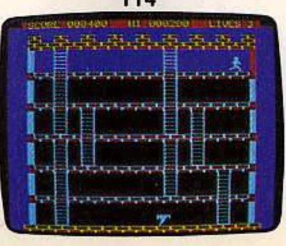
112



113



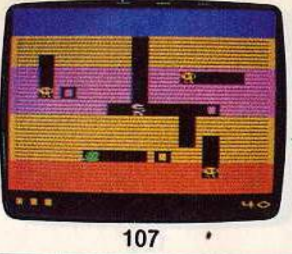
114

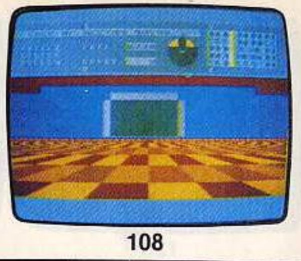


115



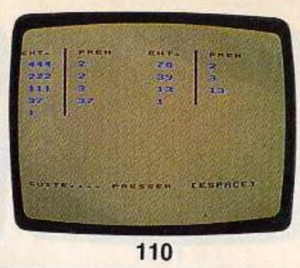

106


107


108

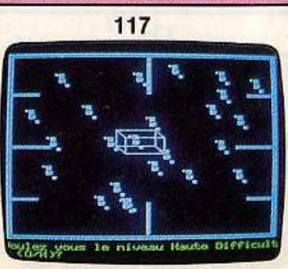


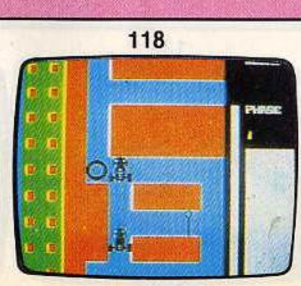
109

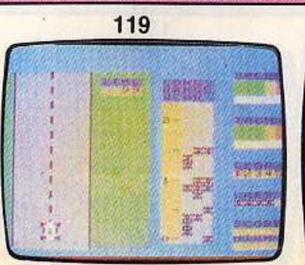

110

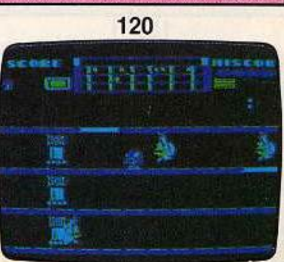
INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★	95 F	Réalisez des gains intéressants en pariant sur les chevaux.	Belle représentation des courses, mais le jeu est trop répétitif.
★★★★	175 F	Diriger un vaisseau spatial, reconnaître des formes, des sons, trouver le morceau manquant d'une mosaïque, dessiner en huit couleurs.	Quatre jeux d'éveil un peu « sérieux », et une « récréation ». Une variété bien mis en scène (de 4 à 10 ans).
★★	390 F	Collectez les cristaux devenus indispensables à la terre sans vous faire tuer.	Un thème hyper-classique, qui n'est pas racheté par un graphisme particulièrement dément.
★★★★	250 F	Aidez le pauvre gorille à ramasser ses bananes et à éviter ses gardiens.	En dépit du thème différent, il s'agit en fait d'un *Painter* classique.
★★★★★★	125 F	Initiation au langage Logo : réaliser des dessins complets par une suite d'ordres simples (avance, droite, etc.)	Un logiciel qui permet d'entrer dans le monde extraordinaire du langage Logo (à partir de 8 ans).
★★★★	110 F	Le hibou Dicky que vous incarnez essaie de détruire la toile de l'araignée Stephen, afin de récupérer les diamants.	Le thème de ce jeu est original et amusant. L'action est accompagnée d'une superbe Tocata.
★★★★	109 F	Pauvre mineur de fond, vous vous glissez sous terre à la recherche de minerais précieux. Soudain, les monstres...	Très drôle, la technique pour détruire vos ennemis est simple ; il suffit de les gonfler pour les faire exploser.
★★★★★	200 F	Pacifier une planète interdite perdue aux confins des galaxies.	Graphisme, animation, bruitages stupéfient autant que ceux de *Zaxxon* lors de sa sortie.
★★	80 F	Sauvez la jeune fille en évitant les embuscades tendues par le gorille.	Remake du célèbre *Donkey-Kong,* sans plus...
★★★★★	99 F	Apprendre à calculer les PGDC/PPCM selon les différentes méthodes classiques.	Une progression intelligente et un manuel d'accompagnement très complet participent à la réussite de ce logiciel (12-15 ans).
★★★★★	278 F	Combat imaginaire entre les Russes et les Allemands dans le sud de l'Ukraine.	Un bon jeu doté de quatre niveaux de difficulté.
★★★	250 F	Partez à la recherche de la célèbre couronne des rois Maudits. Ce joyau a été enfermé dans un donjon inaccessible.	Un jeu en trois dimensions, où les murs du labyrinthe apparaissent de différents couleurs. L'un des meilleurs disponibles sur *Aquarius.*
★★★★★	100 F	Explorez le château de Scarthax afin de réunir les six pierres magiques.	Un jeu d'action et d'aventure particulièrement difficile.
★★★★	107 F	Vous devez exorciser le château de Dracula et le débarrasser des loups garous.	Une histoire de vampire et de fantômes qui ne manque pas de piquant.
★★★★	170 F	Jeu d'échecs classique.	A réserver plutôt aux débutants.
★★★	380 F	Eliminez une à une les armes d'un gigantesque astronef... avant de passer au suivant.	Excellent jeu de tir, exclusivement réservé aux amateurs du genre.
★★★	95 F	Parcourez huit tableaux en trois dimensions dans une course affrénée et semée d'embûches.	Un logiciel assez simple qui exige des réflexes à toutes épreuves.
★★★	95 F	Devenez pilote de rallye pour quelques heures et faites une folle course dans une ville étrange.	Un logiciel amusant et une musique qui ne gâche rien.
★★★★	160 F	Courez sur circuit en visualisant l'ensemble des concurrents grâce à un radar.	Seul un entraînement intensif vous permettra de réaliser des scores honorables.
★★★★★	440 F	Aidez le gentil robot à retrouver sa famille dans cette sinistre demeure.	Un jeu amusant bien que l'action soit un peu répétitive.

116

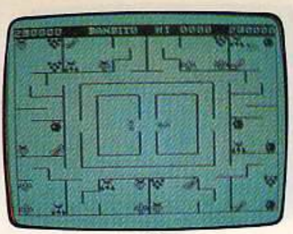

117


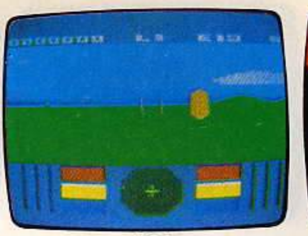
118


119


120



121

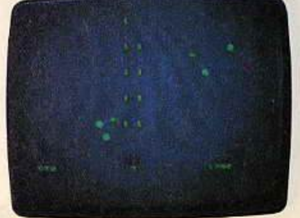
122


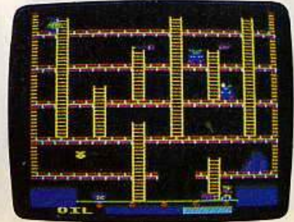
123

124

125

500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

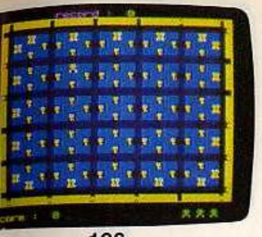
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
121. EAGLES	S.S.I.	Apple II	Wargame	1	Disquette	★★★	★★	—
122. ECHO	Vifi-Nathan	TO7	Educatif	1-2	Cassette	★★	—	—
123. EL BANDITO	Dragon Data	Dragon 32	Action et stratégie	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
124. ENCOUNTER	Synapse Software	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★
125. ENDURO	Activision	Atari 2600	Course de voitures	1-2	Cartouche	★★★	★★★★	★★★★
126. ESQUIVE	Micro Programmes	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★	★★	★
127. EVASION/RECORD	Sprites	Laser 200/310	Action et réflexion	1-2	Cassette	★★★	★★★★	★★★
128. EVOLUTION	Sydney Developement	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★	★★★	★★
129. EXERION	Sega	Yeno SC 3000	Action	1	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
130. FALCON PATROL	Virgin Games	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
131. FANTASIA	Rabbit Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★
132. FATHOM	Imagic	C.B.S. Colecovision	Action et habileté	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
133. FELIX IN THE FACTORY	Program Power	Electron	Action	1-2	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
134. FIGHTER COMMAND	S.S.I.	Apple 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
135. FIGHTER PILOT	Digital Integration	Spectrum 48 K	Simulateur de vol	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
136. FINAL LEGACY	Atari	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
137. FIR FLASH	No Man's Land	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
138. FLIP AND FLOP	First Star	Atari 600/800 XL	Habileté	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
139. FLIPPER	Sprites	Laser 200	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
140. FLIPPER PINBALL	Milton Bradley	Vectrex	Réflexes	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★★★	★★★★

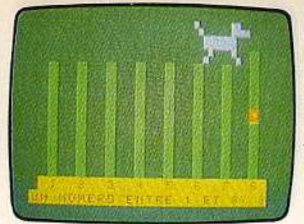
131

132

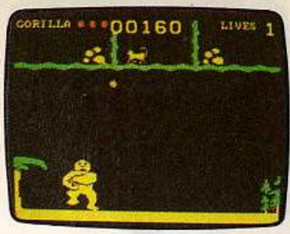
133


134


135

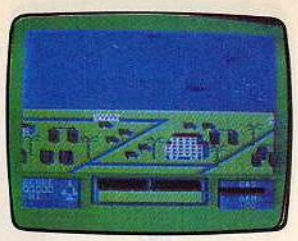


126


127



128


129

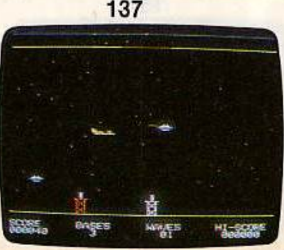

130

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	560 F	Combat aérien tactique entre les Alliés et les Allemands.	Un des rares wargames de ce genre.
★★★	295 F	Jeu de mémoire visuelle : il s'agit répéter la suite d'images proposée par l'ordinateur.	Un jeu simple et efficace, qui offre quarante-deux niveaux de difficultés ! (8-12 ans)
★★★★★	280 F	Aidez notre pauvre fourmi à remplir son grenier en prévision du rude hiver qui se prépare.	Un agréable jeu d'action réclamant aussi un peu de statégie.
★★★★★	380 F	« Démolissez » vos ennemis sans vous laissez toucher par leurs missiles.	Effets graphiques remarquables, action et bruitages stressants : un des meilleurs jeux de tir.
★★★★★	240 F	Doublez des voitures par centaines sans vous laisser troubler par les conditions météorologiques changeantes.	Si le graphisme est décevant, le niveau de simulation est particulièrement élevé.
★★★	70 F	Partez à la recherche d'un trésor enfermé dans une immense bâtisse, mais avant, découvrez la bonne clef.	Un logiciel très rapide, souvent difficile à contrôler.
★★★★	95 F	Cette cassette propose 2 jeux : l'un de réflexes (bataille de chars) l'autre de réflexion, une reprise du célèbre jeu *Puissance 4*.	Deux jeux très différents qui feront la joie des petits et des grands.
★★★★★	75 F	Vous allez revivre la trépidente aventure de la naissance de la vie.	« La vie est un éternel recommencement » heureusement, car vous aurez de nombreux ennemis.
★★★★★	250 F	A bord de votre avion, arriverez-vous à échapper aux escadrilles ennemies ?	Un jeu classique, servi par des graphismes en trois dimensions de qualité.
★★★	120 F	Défendez une ville des attaques de l'adversaire. Plus le jeu avance, plus les ennemis sont nombreux.	Surveillez attentivement les réserves en carburant et en munitions.
★★★★	95 F	Vous devez détruire les hordes d'envahisseurs qui vous attaquent.	Un nouveau jeu d'envahisseurs, aux graphismes très agréables.
★★★★★	420 F	Aidez un jeune prince à délivrer Neptinia, prisonnière au fond des flots.	Graphismes superbes, thèmes étonnant : un jeu à placer dans le peloton de tête des logiciels ludiques.
★★★★	140 F	Assurez l'approvisionnement en fuel du générateur de l'usine. Mais que d'embûches sur le chemin menant aux réserves de carburant !	Variation sur thème classique, ce logiciel bénéficie d'une animation alerte et d'un graphisme de bonne facture.
★★★★	750 F	Modifiez, selon votre habileté, la guerre aérienne du second conflit mondial.	Des combats aériens sans merci avec rapports complets et détaillés des affrontements.
★★★★★	130 F	Apprenez à voler pour vous lancer ensuite dans un redoutable combat aérien.	Un très bon simulateur, doublé d'un jeu de chasse.
★★★★	380 F	Plongez dans l'ultime conflit entre les grandes puissances mondiales.	Les amateurs de stratégie seront déçus mais ceux qui aiment les jeux de tir seront comblés.
★★★★	120 F	Aux commandes d'un hélicoptère, tirez sur les extra-terrestres ou protégez-vous de leurs attaques	Un jeu classique qui reste passionnant. Un reproche toutefois : le tir est un peu lent.
★★★★★	450 F	Flip le kangourou et Mitch le singe doivent échapper au gardien de zoo dans un labyrinthe.	Un des jeux les plus passionnants du moment. N'hésitez pas : lancez-vous dans le vertige de *Flip and Flop*.
★★★★	95 F	Flipper est un jeu de café bien connu. Les rebonds de la boule en fer n'auront plus de secrets pour vous.	Ce logiciel est entièrement réalisé en mode graphique.
★★★★★	n.c.	Evitez de faire « Tilt » avec cette simulation de flipper très sensible.	Rapidité de réponse remarquable, nervosité des « targets » surprenante, on s'y croirait...

136



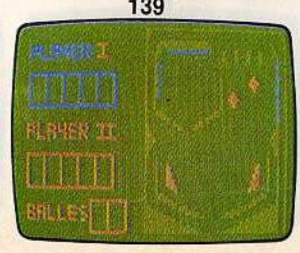
137



138

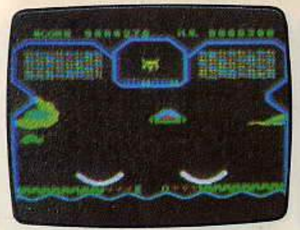


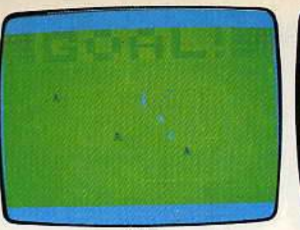
139

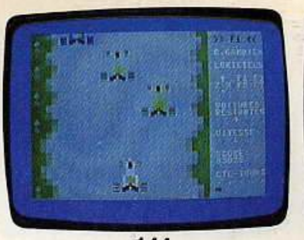


140




141

142


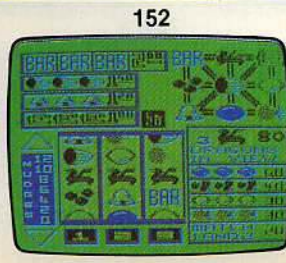
143

144

145

500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
141. FLIPPER SLIPPER	Spectravidéo	C.B.S. Colecovision	Flipper	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
142. FOOTBALL	Hatier	TO7	Educatif	1	Cassette	★★★	—	—
143. FOOTBALL MANAGER	Additive	Spectrum 48 K	Simulation de gestion	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
144. FORMULE 1	Loriciels	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★	★★	★
145. FORTRESS OF NARZOD	Milton Bradley	Vectrex	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
146. FRANTIC FREDDY	Spectravideo	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★	★★★
147. FRENZY	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★	★★★	★★★
148. FROGGER	Parker	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
149. FROGGER	Parker	G 7200/G 7400 JO PAC 7400	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★
150. FROGGER	Sega	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
151. FRONT LINE	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
152. FRUITY	Dragon Data	Dragon 32	Simulation machine à sous	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
153. GALAXIE 5	Durell	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★	★★	★
154. GALAXIE - L	Ediciel	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★	★★★	★★★
155. GENESIS	Datasoft	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★	★★★	★★★
156. GET OFF MY GARDEN	Interceptor	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
157. GHOST GOBBLER	I.J.K.	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★
158. GHOST MANOR SPIKE'S PEAK	Xonox	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★★
159. GLAXXON	Microdéal	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
160. GOLDMINE	Continental Software	MTX 500/512	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★

151

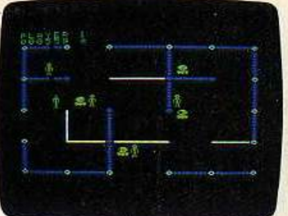
152

153

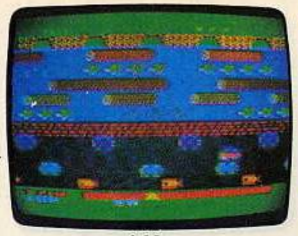
154

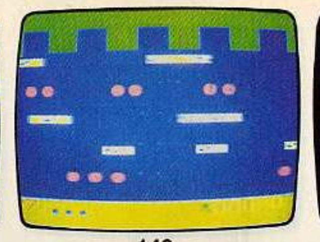
155



146


147


148


149

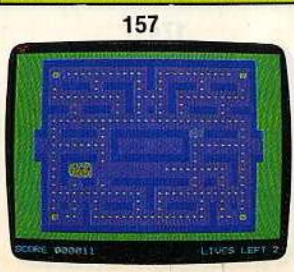

150

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	300 F	Comme au flipper, renvoyez inlassablement la balle pour la faire rebondir sur les plots marquant des points.	Un jeu intéressant, même si l'on est encore loin de la réussite des jeux d'arcades.
★★★	140 F	Initiation au calcul : retrouver un nombre par une série d'additions et de multiplications par deux et par trois.	Un jeu très simple qui oblige à une véritable gymnastique intellectuelle (de 7 à 12 ans).
★★★★	100 F	Vous devez gérer votre club de football au mieux pour le conduire en première division.	Une simulation moyenne, mais la représentation des match est bien réussie.
★★	120 F	Un jeu classique de course de voitures où vous devez faire un maximum de kilomètres en dépassant les voitures qui vous devancent.	Ce jeu est relativement difficile mais n'utilise pas pleinement les capacités de l'ordinateur.
★★★★★★	n.c.	A bord de votre astronef, vous partez à l'assaut d'une forteresse très bien protégée.	Déferlement d'ennemis, couloirs qui restreignent votre marge de manœuvre, ce jeu est effroyable...
★★★★★	340 F	Maîtrisez le feu qui embrase un immeuble, sauvez des chats pris au piège, et évitez de vous brûler.	Avec un thème original et attachant, *Frantic Freddy* plaira même à ceux qui dédaignent le tir à outrance.
★★★★★	235 F	Anéantir des robots et des spectres qui vous attaquent sans relâche à travers un labyrinthe.	Malgré un graphisme très moyen, *Frenzy* est une réussite qui provoque un désir acharné de vendre chèrement sa peau.
★★★★★	n.c.	Grenouille eternellement voyageuse, Frogger saute d'autoroute en rivière pour rejoindre son nid.	Le graphisme devient excellent, le jeu reste égal à lui-même.
★★★★★	n.c.	Aidez la grenouille à retrouver son étang natal sans se faire écraser ni tomber à l'eau.	Les possibilités restreintes des consoles Philips et Brandt sont utilisées au maximum.
★★★★★	430 F	Aidez de nombreuses grenouilles égarées à traverser la rivière et l'autoroute qui les séparent de leur étang chéri.	Très bon jeu d'action, sans aucun doute un des meilleurs du genre.
★★★★★	235 F	Se rendre maître du fort de l'ennemi, après avoir combattu ses fantassins et ses chars.	Un jeu de guerre très prenant, qui utilise toutes les possibilités de la poignée *Super Controller*.
★★★★	200 F	Gagner le plus d'argent possible.	Une simulation de machine à sous très bien faite, mais ce genre de jeu apparaît assez fade sur l'ordinateur.
★★★★	120 F	Une formule intéressante, vous retrouverez cinq logiciels de combat galactique.	Des logiciels assez simples mais toujours rapides.
★★★	350 F	Faites connaissance avec une nouvelle galaxie : la galaxie L.	Ce jeu pour *Apple II* est d'excellente qualité, mais diriger votre vaisseau exige de l'entraînement.
★★★	350 F	Protégez l'espace vital de ce pauvre scorpion harcelé par des araignées.	Une action beaucoup trop répétitive.
★★★★★	195 F	Une version améliorée du célèbre *Attacks Mutants of Camels*. Ici des chameaux volants en veulent à votre jardin.	Vous vous rendrez compte que les chameaux volants ne sont pas faciles à éviter.
★★★	100 F	Il s'agit d'une reprise du célèbre jeu d'arcades *Pac Man*.	Rien de très nouveau, mais une reprise haute en couleur de l'enzyme glouton.
★★★★	n.c.	Affrontez Frankenstein et ses tombeaux ténébreux ou escaladez les pics les plus aigus.	Deux jeux aux programmes assez difficiles pour vous amuser de longues heures.
★★★	250 F	Vous devrez détruire la flotte des Glaxxons.	Un « Envahisseurs » où certains vaisseaux piquent sur vous.
★★★★	120 F	Ramassez tous les sacs d'or oubliés dans cette mine abandonnée.	Un jeu agréable, difficile à haut niveau.

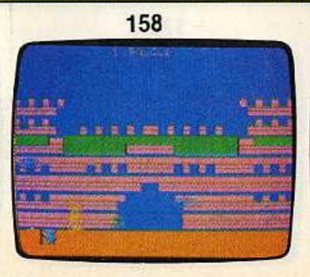
156



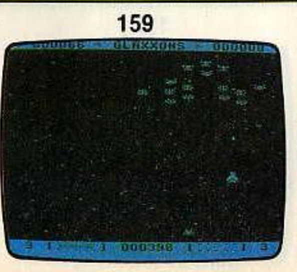
157



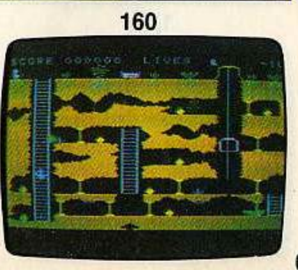
158

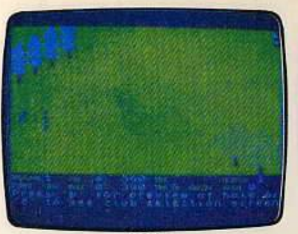


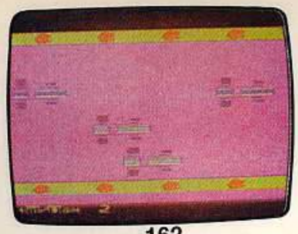
159

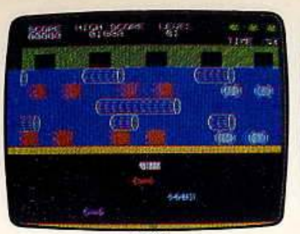


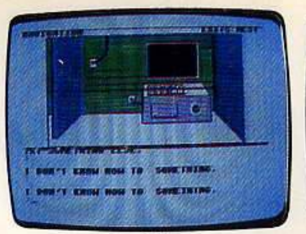
160

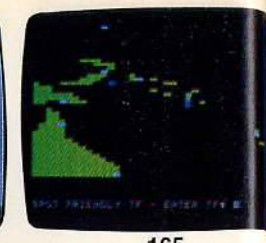



161


162


163


164


165

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
161. GOOFY GOLF	Hector	Hector II	Simulation sportive	1-4	Cassette	★★	★★	★
162. GRAND PRIX	Activision	Atari 2600	Course de voitures	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
163. GREEN CROSS TOAD	I.J.K.	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
164. GRUNDS IN SPACE	Sirius	Commodore 64	Aventure	1	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
165. GUADALCANAL CAMPAIGN	S.S.I.	Apple II	Wargame	1-2	Disquette	★★★	—	—
166. GULP	Campbell Systems	ZX 81 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	—
167. HANDICAP GOLF	C.R.L.	Spectrum 48 K	Simulation sportive	1-2	Cassette	★★★★	★★★★	★★
168. HARD HAT MACK	Electronic Arts	Commodore 64	Action	1-2	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★★
169. HARRIER ATTACK	Durell Software	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
170. HAUTE VOLTAGE PARC DES PRINCES	Sprites	Commodore 64	Action	1-2	Cassette	★★	★★★	★★★
171. HELL GATE	Llamasoft	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★	★★★★★	★★★
172. HERO	Activision	Commodore 64	Action	1-2	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
173. HEXPERT	Anirog Software	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
174. HICKORY DICKORY	Atari	Atari 600/800 XL	Educatif	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
175. HIGH RESOLUTION	Computers Rental L.t.d.	ZX 81	Aide au graphisme	1	Cassette	—	—	—
176. HORACE GOES SKIING	Psion	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
177. HOVER BOWER	Llamasoft	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★	★★★★★	★★★★
178. HUBERT	Loriciels	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
179. HUNCH BACK	Ocean	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
180. HUNCHBACK	Ocean	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★

171



172



173



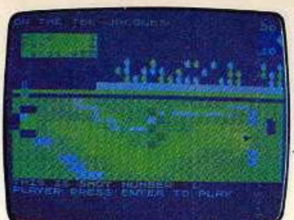
174

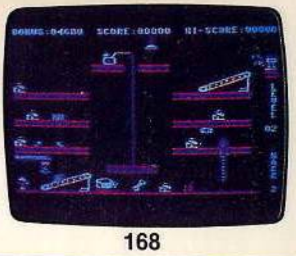


175

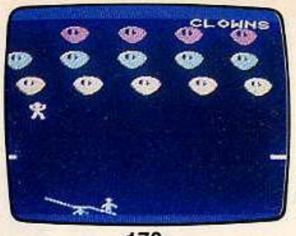



166


167


168

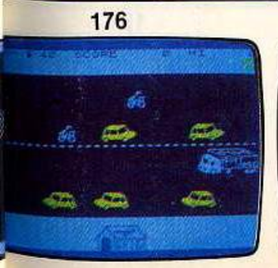

169



170

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★	120 F	Un logiciel d'habileté où vous devez parcourir dix-huit trous.	Ce jeu a été réalisé en basse résolution, c'est pourquoi les graphismes sont assez simples.
★★★★	75 F	Battez le record du monde en courant sur les plus célèbres circuits.	Les sensations procurées par *Grand Prix* vous étonneront. Accélérations et freinages sont époustouflants.
★★★★	100 F	Réplique du célèbre jeu *Frogger*. La grenouille devra sauter sur les bûches de bois et éviter tous les obstacles : serpents, tortues etc.	Soyez vigilent et n'oubliez pas que vous risquez d'y laisser votre peau.
★★★★★	450 F	Un million de dollars à qui sauvera Lord Deebo qui s'est perdu sur la planète Pluton et a besoin de fuel.	Un logiciel d'aventure graphique qui plaira aux ludophiles les plus exigeants.
★★★★★★	695 F	Contrôlez avions, bâteaux et sous-marins américains dans ce combat qui vous oppose aux forces japonaises	Un très bon wargame, pas trop violent.
★★★★	75 F	Dévorez la nourriture du labyrinthe sans vous faire capturer par le monstre qui le garde.	Un *Pac Man* aux multiples options.
★★★★★	95 F	Vous devez réaliser ce parcours de dix-huit trous en un minimum de coups.	Une bonne simulation de golf, aux graphiques agréables. Mais la balle est parfois peu visible.
★★★★★★	470 F	Affrontez rivets, marteaux, ascenseurs, etc. dans un jeu d'escalade diabolique.	Le graphisme, très fouillé, compense l'absence de troisième dimension.
★★★★★	110 F	Faites décoller un avion et partez combattre des escadrilles ennemies en évitant les canons au sol.	Diriger votre avion à partir du clavier est parfois impossible, mais ce jeu reste d'un excellent niveau.
★★	95 F	*Haute Voltige :* il faut atteindre les ballons qui sont au plafond et les percer. *Parc des Princes :* match de football qui se joue à deux.	Deux jeux sur une cassette qui semblent très simples eu égard aux capacités du *C 64*.
★★★★★	98 F	Aux portes de l'enfer, vous allez rencontrez d'étranges aliens. A peine touchés, il se multiplient et attaquent sans arrêt.	Vous disposerez de quatre tirs simultanés, très efficaces mais difficiles à coordonner.
★★★★★	120 F	Notre héro parviendra-t-il à sauver tous ses concitoyens coincés dans des galeries souterraines.	Graphismes dignes du *Commodore 64* et action trépidante.
★★★★	140 F	Parcourez la pyramide de la mort à la recherche du Bert capturé par l'horrible sorcière Zogammar.	*Hexpert* est l'une des nombreuses versions du célèbre jeu d'arcades *Q* Bert*.
★★★★	99 F	Apprendre à lire l'heure et à placer les aiguilles correctement sur le cadran.	Un logiciel qui tourne rond (de 5 à 8 ans).
★★★★	140 F	Ce logiciel vous permet d'accéder à la haute résolution sans carte complémentaire.	Un logiciel étonnant, autorisant ce qui semblait impossible jusqu'alors.
★★★★	120 F	Traversez la route pour vous retrouver sur les pistes de ski.	Une combinaison de deux jeux classiques.
★★★★★	130 F	Tondre son gazon, laissé à l'abandon depuis des mois.	Prenez garde au chien et au voisin qui viennent trop souvent vous importuner.
★★★★★	120 F	Sautez sur tous les cubes de la pyramide pour les faire changer de couleur, en évitant les animaux qui vous pourchassent.	Le niveau de jeu demeure assez élevé, gage de passion durable.
★★★★★	155 F	Quasimodo est parti au secours d'Esmeralda emprisonnée dans une forteresse gardée par de terribles soldats.	Parcourez quatre tableaux, sans oublier de sauver votre bien-aimée.
★★★★★	110 F	Aidez Quasimodo à franchir les quinze enceintes qui le séparent de sa belle Esmeralda.	Un bon jeu d'action, varié et difficile.

176


177

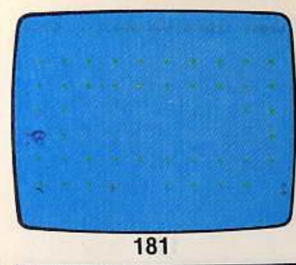

178


179

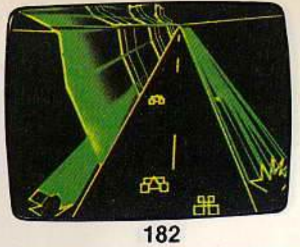


180





181



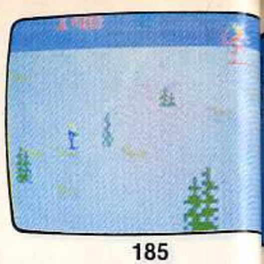
182



183



184

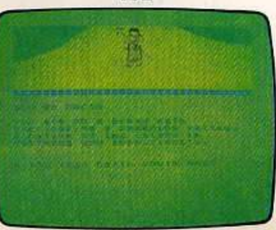


185

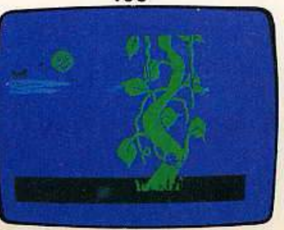
500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
181. HUNGRY HORACE	Psion	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette et cartouche	★★★★	★★★	★★★
182. HYPERCHASE	Milton Bradley	Vectrex	Course de voitures	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★
183. ICE GIANT	To Tek	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
184. ICE HOCKEY	Activision	Atari 2600	Simulation sportive	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
185. ICE TREK	Imagic	Mattel Intellivision	Action et habileté	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
186. INCA CURSE	Artic	ZX 81 16 K	Aventures conversationnelles	1	Cassette	—	—	—
187. INITIATION AU CALCUL	To Tek	TO 7	Educatif	1	Cassette	★★	—	—
188. INSECTIVORES CONCENTRATION	Atari	Atari 600 XL/800 XL	Educatif	1	Cassette	★★	★★★	★★★
189. INTERCEPTEUR COBALT	Ere Informatique	Spectrum 48 K	Simulation de vol	1	Cassette	★★★★	—	★★★
190. INTERCEPTOR	Ediciel	Spectrum 48 K	Action	1-2	Cassette	★★★★	★★★	★★
191. INTRUDERS	Ere Informatique	Spectrum 48 K	Action	1-2	Cassette	★★★★	★★★	★★★
192. INVINCIBLE ISLAND	Richard Shepherd Software	Spectrum 48 K	Aventure	1	Cassette	★★★★	—	—
193. JACK AND THE BEANSTALK	Thor Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★
194. JACK POT	Proriciel	Oric 1	Jeu de hasard	1-2	Cassette	★★	★★	★
195. JAMES BOND 007	Parker	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★
196. JE DECOUVRE LE MONDE ANIMAL	Squirelle	Oric 1	Educatif	1	Cassette	★★★	★★★★	★★★
197. JE DECOUVRE LE MONDE VEGETAL	Squirelle	Oric 1	Educatif	1	Cassette	★★★	★★★★	★★★
198. JEEP	Loriciels	Commodore	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
199. JE SAIS COMPTER	Squirelle	Oric 1	Educatif	1	Cassette	★★	—	—
200. JET PAC	Ultimate	Spectrum 16 K	Action	1-2	Cassette et cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★

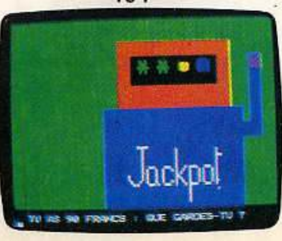
191



192



193



194

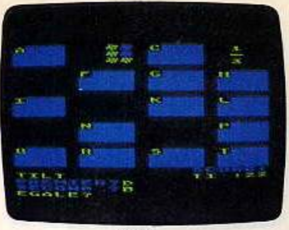


195


186



187


188


189


190

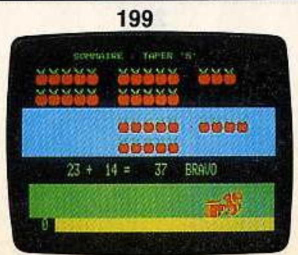
INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★	K7 : 100 F CART. : 185 F	Conduisez Horace dans le labyrinthe pour le faire manger goulument.	Un *Pac Man* aux multiples tableaux.
★★★★★	n.c.	Course contre la montre ou course aux points sur une piste immense.	Il faut un sacré coup d'œil pour maîtriser son bolide aux accélérations fulgurantes.
★★★★★	120 F	La cité des robots est déclarée zone interdite ; vous y avez pénétré par mégarde, il faut maintenant vous défendre.	L'utilisation d'un joystick pour déplacer le scooter et tirer aurait permis de combattre avec beaucoup plus d'efficacité.
★★★★	312 F	Marquer le plus de buts possible, en poussant le palet et en shootant avec la cane.	Le réalisme du graphisme augmente encore le plaisir du jeu, sans cesse renouvelé par la variété des tactiques possibles.
★★★★★	400 F	Délivrez une aurore boréale, prisonnière dans un palais de glace	Plusieurs épreuves passionnantes et « intelligentes » vous attendent. Un thème original.
★★★★★	90 F	Découvrez les trésors disséminés dans le temple inca.	Un bon jeu d'aventure, pas trop difficile.
★★★	140 F	Résoudre des additions, soustractions, divisions et multiplications.	On regrettera l'absence d'initiation au « pas à pas ». Ce logiciel est davantage un condensé pratique (7-10 ans).
★★★	149 F	Initiation au calcul. Rendre deux armées d'insectes de force égale en ajoutant des « combattants ».	*Insectivores* est un jeu qui vous entraînera au calcul mental dans la bonne humeur (7-12 ans).
★★★★★	100 F	Vous allez apprendre à voler sur un chasseur de combat pour tenter ensuite d'abattre vos ennemis.	Un très bon simulateur de vol complété d'un dangereux combat aérien.
★★★	100 F	Détruisez les vagues d'envahisseurs	Une version un peu remaniée d'*Invaders*.
★★★	86 F	Détruisez les différentes vagues de monstres qui menacent d'envahir votre planète.	Une adaptation fidèle d'*Invaders*.
★★★★★	130 F	Vous devez récupérer les sept parties du parchemin qui vous permettront de découvrir le trésor du Xaro	Un bon jeu d'aventure, pas trop difficile.
★★★★★	95 F	Grimpez à la tige de haricot géant et récupérez les trésors du château de l'ogre.	Un jeu difficile, aux graphismes très réussis.
★★	45 F	Loin de Monté-Carlo, revivez l'angoisse des joueurs de casino, face à un jack-pot.	Les graphismes restent trop sommaires pour rendre la partie intéressante.
★★★★★★	n.c.	Aidez James Bond à mener à bien des missions toujours plus périlleuses.	Un graphisme un peu décevant eu égard à la qualité ludique de ce logiciel.
★★★★	190 F	Retrouvez des animaux choisis par l'ordinateur, en proposant des lettres une par une.	Dix niveaux de difficulté, un répertoire de plusieurs centaines d'animaux. Difficile de ne pas se faire coller ! (à partir de 7 ans).
★★★★	190 F	Retrouvez un végétal (plante, arbre...) choisi par l'ordinateur, en proposant des lettres.	Ce jeu reprend le principe du « pendu » en l'améliorant, et réserve de longues heures de divertissement (à partir de 7 ans).
★★★★★	120 F	Partez explorer dans un véhicule spatial. Evitez les mauvaises rencontres et les cratères.	Ne vous déplacez pas trop rapidement car votre véhicule devient vite incontrôlable. Dur, dur !
★★★	190 F	Entraînement au calcul mental. Trouvez le résultat des opérations proposées par l'ordinateur.	Un très bon logiciel pour s'execer au calcul mental, sans fioritures, ni animation pseudo-ludique (à partir de 7 ans).
★★★★★	K7 : 95 F CART. : 185 F	Vous devez reconstituer votre fusée livrée en pièces détachées et faire le plein tout en évitant les projectiles lancés par vos ennemis.	Un bon jeu d'action au thème renouvelé.

196

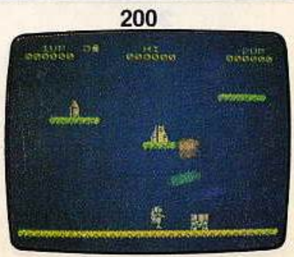

197

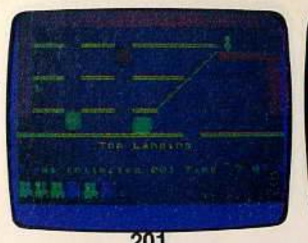

198

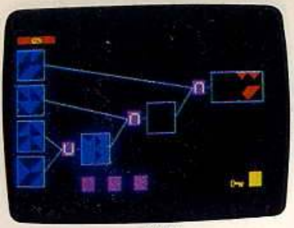

199

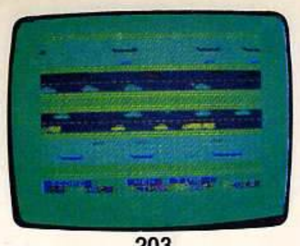


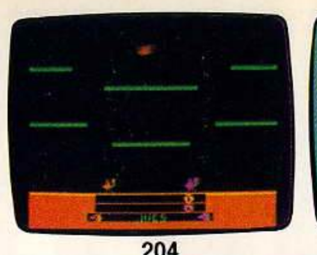
200

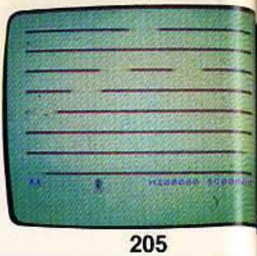



201

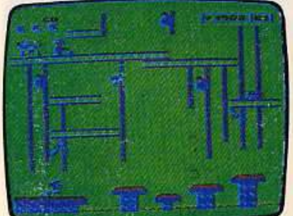

202


203


204

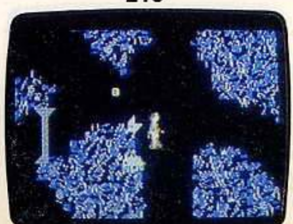

205

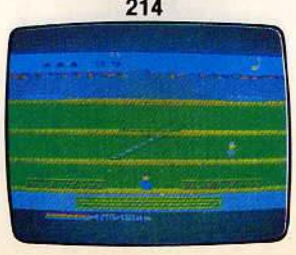
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
201. JET SET WILLY	Projects Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
202. JEU DE BOOLE	Hatier	TO 7	Educatif	1	Cassette	★★★	—	—
203. JOGGER	Severn Software	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
204. JOUST	Atari	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★	★★★★	★★
205. JUMPING JACK	Imagine	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
206. JUMPMAN	Epyx	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★
207. JUMPMAN JR	Epyx	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★★
208. JUNGLE FEVER	A et F Software	Spectrum 16 K	Action	1	Casette	★★★	★★★	★★★
209. JUNGLE HUNT	Atari	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★★
210. JUNGLE TROUBLE	Durell Software	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★
211. JUNIOR'S REVENGE	Dragon Data	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
212. KACHIRI	Sprites	Spectrum	Aventure	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★★
213. KAVERNS OF KHAFKA	Cosmi	Commodore 64	Aventure	1	Disquette	★★★★	★★★	★★
214. KEYSTONE KAPERS	Activision	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★★★	★★
215. KEYSTONE KAPERS	Activision	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
216. KICK-OFF	Bubble Bus	Commodore 64	Football de table	1-2	Cassette	★★★	★★	★★★
217. KOALA PAD	Koala	Commodore 64	Utilitaire graphique	1	Disquette	★★★★★★	★	★
218. KNIGHT DRIVER	Hewson Consultants	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
219. KONG	Océan	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
220. KONG	Anirog Software	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★


211



212

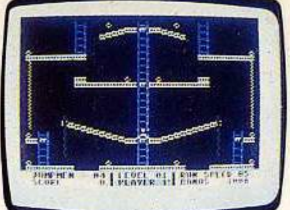

213


214

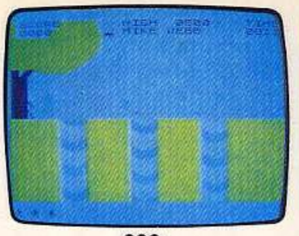

215



206



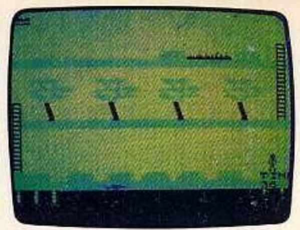
207



208

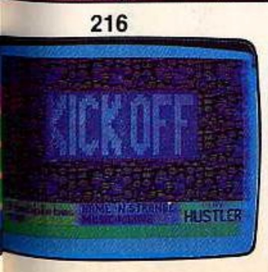


209



210

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	100 F	Aidez Willy à ramasser tous les verres dispersés dans sa gigantesque et étrange demeure.	Les 180 tableaux risquent de tenir tête à plus d'un virtuose de la manette.
★★★★	140 F	Jeu de logique : reconstituer une figure par l'union et l'intersection d'autres figures.	Un jeu pas aussi facile qu'il n'y paraît ! Les parents ont intérêt à s'entraîner en cachette... (à partir de 9 ans).
★★★★	100 F	Aidez un amateur de jogging à traverser le canal, l'autoroute et la rivière qui le séparent de chez lui.	Un *Frogger* ultra-classique.
★★★	209 F	Perché sur le dos d'une autruche, vous volez à l'assaut de vos adversaires : gare aux chutes, mortelles...	Un principe un peu répétitif compensé par la technique de vol, fatigante pour le pouce mais très amusante au début.
★★★★	120 F	Franchissez un à un les étages en sautant à travers l'une des trappes mobiles qui se déplace latéralement dans un sens ou l'autre. Bien des objets fous risquent de se lancer à votre poursuite.	Un jeu d'action à l'idée originale.
★★★★★	450 F	Evoluez sur une quarantaine de tableaux en grimpant sur des échelles. Attention aux innombrables balles qui vous attaqueront.	Un jeu délirant, plein d'action, de mouvement et très bien animé : vous ne vous ennuierez guère.
★★★★★	450 F	Très bonne reprise du jeu *Jumpman* destiné pour les jeunes de 8-10 ans. Le thème est le même : vous escaladez des échelles mais gare aux obstacles.	Il n'y a rien à dire sur ce jeu excellent.
★★★★	120 F	Sautez précipices et rivières en évitant les araignées géantes et les cannibales.	Pour les amateurs de difficulté. Dommage que le graphisme soit si sommaire.
★★★★★	329 F	Courez, sautez, nagez, tapez et bondissez enfin pour délivrer votre fiancée, aux mains de sauvages.	Un très bonne adaptation du jeu d'arcades *Jungle King* à l'action incessante.
★★★★★	120 F	Perdu dans la jungle, arriverez-vous à traverser la rivière, abattre les arbres qui gênent votre progression, sauter par-dessus le brasier qui barre votre chemin ? Les crocodiles et les singes feront tout pour vous en empêcher.	Un très bon jeu d'action, au graphisme et à l'animation réussis.
★★★★	280 F	Aidez Junior à libérer son père, le singe, prisonnier de Luigi qui a prévu mille stratagèmes pour l'en empêcher.	Un bon jeu d'action, particulièrement difficile à haut niveau.
★★★★★	120 F	De jeunes Indiens doivent partir à la quête d'une boisson sacrée : le Kachiri. De nombreux dangers les guettent.	Un logiciel de très bonne qualité graphique.
★★★★	200 F	Dans un jardin à la Française plein de buissons formant un labyrinthe, vous partez à la recherche d'un trésor.	Le graphisme du logiciel est réussi.
★★★★	400 F	Poursuivez un bagnard dans un grand magasin et rattrapez-le avant qu'il ne s'échappe.	Beaucoup d'objets animés et inanimés s'opposeront à votre course au bagnard. Good Luck !
★★★★	75 F	Un bandit dévalise un grand magasin. Rattrapez-le avant qu'il ne gagne les toits.	Ne vous laissez pas abuser par la simplicité du premier tableau. Il n'est pas évident d'arriver à des scores avouables...
★★★	110 F	Avec *Kick-off*, vous pourrez vous excercer au célèbre football de table, le baby foot.	Rien de très extraordinaire au niveau graphique sauf pour la présentation qui est exceptionnelle.
★★★★★★	600 F	Créer des images avec une facilité étonnante et les sauvegarder sur bandes magnétiques ou sur disquettes	Une aide au dessin qui, accompagnée de sa tablette, se révèle très performante.
★★★	95 F	Vous devez maîtriser votre formule 1 dans ce parcours difficile.	Un graphisme et une animation médiocre gâchent malheureusement ce jeu.
★★★★★	95 F	Vous devez escalader l'echaffaudage tout en évitant les projectiles que vous lance le monstreux singe.	Le meilleur *Kong* à ce jour pour *Spectrum*.
★★★★	130 F	N'écoutant que votre courage, vous partez sauver la star Fay May, enlevée par Kong. Attention, il ne l'entend pas de cette oreille.	Le thème est classique, mais le graphisme est d'excellente qualité.



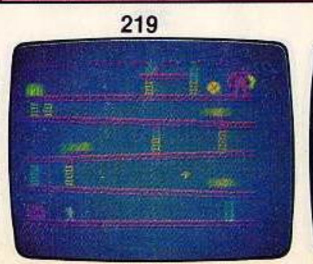
216



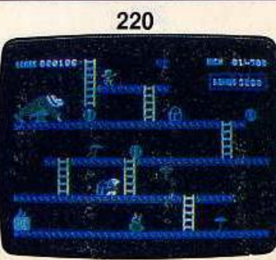
217



218

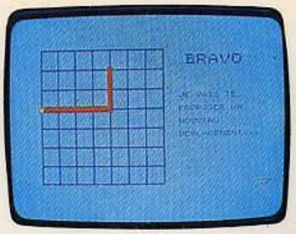


219

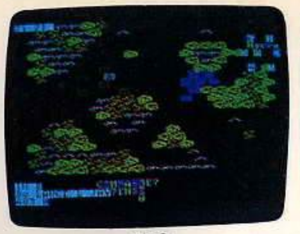


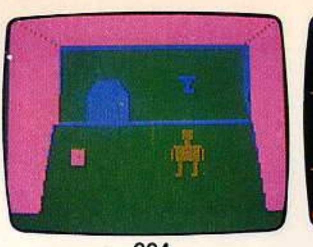
220


221



222


223


224



225

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
221. KRIEGSPIEL	Beyond	Dragon 32	Wargame	1	Cassette	★★★★	—	—
222. LA CAROTTE MALICIEUSE	Vifi-Nathan	TO7	Educatif	1	Cassette	★★	★★★	★★
223. L'ALLIANCE ROMPUE	Computerre	Apple II	Wargame	1-2	Disquette	★★★★	—	—
224. LA MAISON SANS RETOUR	Sprites	Laser 200/310	Aventure graphique	1	Cassette	★★★	★★★★	★★★
225. LANCELOT	Sprites	Oric 1/Atmos	Aventure et action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★
226. LA PONCTUATION EN FRANÇAIS	Magnard	TI 99/4A	Educatif	1	Cassette	—	—	—
227. LA POURSUITE DU GRAF SPEE	S.S.I. - Ciel bleu	Apple II	Wargame	1-2	Disquette	★★★★	—	—
228. LA PULGA	Indescomp	ZX 81 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	—
229. LA QUETE DU GRAAL	Atari	Atari 600/800 XL	Educatif	1	Cassette	★★★	★★	★★★
230. LA RONDE DES CHIFFRES	Vifi-Nathan	TO7	Educatif	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★
231. LA RONDE DES FORMES	Vifi-Nathan	TO7	Educatif	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
232. LASER CHASE	Abbex	Laser 200-310	Action	1-2	Cassette	★★	★★★	★
233. LASER GATES	Imagic	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★★	★★★
234. LASER ZONE	Llamasoft	Commodore 64 VIC 20	Action	1	Cassette	★★★	★★★★	★★★
235. LEARNING WITH LEEPER	Sierra On-Line	C.B.S. Colecovision	Educatif	1	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
236. LE BALLON D'OR	Run Informatique	Commodore 64	Simulation	2	Cassette	★★★★	★★★	★★
237. LE CIRCUIT INFERNAL	Sprites	Laser 200/310	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
238. LE CLOCHARD	Advision	Home Arcade	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★
239. LE CODE DE LA ROUTE	Sprites	Laser 200/310	Educatif	1	Cassette	★★★★★	★★★	★★★
240. LE COMPTE EST ROND	Hatier	TO7	Educatif	1	Cassette	★★	—	—

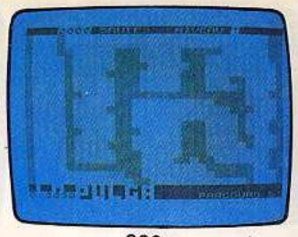
231 232 233 234 235



226



227



228



229



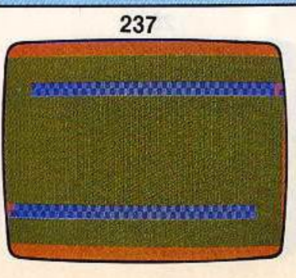
230

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	250 F	Vous devez envahir le pays ennemi et investir ses villes tout en protégeant votre propre territoire	Un bon wargame, assez rapide.
★★★★	175 F	Repérage dans le plan. Indiquer au petit lapin la route à suivre sur un quadrillage pour trouver une carotte.	Un jeu amusant qui demande réflexes et aptitude au calcul mental simple (de 7 à 9 ans).
★★★★★	772 F	Conduisez vos armées dans ce monde imaginaire où les créatures magiques ne sont pas inconnues.	Un bon wargame, plutôt destiné aux débutants.
★★★★	95 F	Votre mission est d'aller chercher un trésor dans une vieille maison hantée : ceux qui y sont entrés ne sont jamais ressortis vivants.	Un logiciel distrayant pour les juniors.
★★★★★	155 F	Le chevalier Lancelot doit partir à la recherche du Graal sacré dans un mystérieux château, rempli de monstres.	Un superbe jeu d'aventure et d'action qui vous captivera des heures entières.
★★★	99 F	Apprendre la ponctuation en français en complétant des phrases sans point ni virgule, ni point virgule, etc.	Un logiciel qui permet de maîtriser les finesses de la ponctuation de notre langue. Mais ce n'est pas un jeu !
★★★★★	870 F	Contrôlez les bateaux qui donnent la chasse au cuirassé allemand : le *Graf Spee*.	Une très bonne bataille navale.
★★★★	90 F	Aidez la puce à sortir de ce sombre précipice.	Un jeu difficile, au thème nouveau.
★★★★★	349 F	Initiation au calcul. Résoudre les différents problèmes posés par l'ordinateur pour accéder au Graal.	Un excellent jeu éducatif, qui comporte sept exercices différents bien mis en scène (à partir de 8 ans).
★★	125 F	Apprendre à connaître les chiffres : aller chercher des personnages avec un ascenseur en le faisant monter au bon étage.	Un jeu amusant avec une animation intéressante, mais on risque de vite se lasser (de 3 à 6 ans).
★★★★	145 F	Apprendre à reconnaître les formes (carré, triangle, cercle, etc.).	Un jeu classique d'éveil qui dispose de plusieurs niveaux de difficulté, (de 3 à 6 ans).
★★★	89 F	Voici une course automobile d'un genre particulier puisque vous évoluez dans un labyrinthe.	Un décor plus sophistiqué aurait donné un attrait supérieur à ce logiciel.
★★★★★	350 F	Engouffrez-vous dans des galeries aux protections effroyablement dangereuses.	Un bon timing sera la condition siné qua non de votre réussite à ce jeu très rapide.
★★★★	155 F	Eliminez à l'aide d'un canon à plasma les terrifiants envahisseurs qui ont investi la galaxie Terran.	Ce jeu demande une grande adresse mais surtout beaucoup d'entraînement. Un seul secret, jouez sans arrêt.
★★★★	380 F	Excercices d'éveil et d'apprentissage des chiffres et des lettres.	Jeux très bien conçus et agrémentés d'un excellent graphisme (de 3 à 6 ans).
★★★★	105 F	Passionnés de football, gagnez le célèbre ballon d'or. Un véritable terrain et quatre joueurs apparaissent à l'écran.	Voici un logiciel ludique qui prouve qu'en France aussi les créateurs ont de bonnes idées.
★★★★	95 F	Une course de voitures terrifiante vous attend. Faites attention aux adversaires.	Un jeu très dynamique, haut en couleurs qui exige de bons réflexes.
★★★★★	n.c.	Un vagabond tente d'atteindre la gare centrale qui lui offrira un bon abri où passer la nuit.	Toute votre habileté sera nécessaire pour aider Hobo le vagabond à franchir les épreuves qui l'attendent.
★★★★	95 F	Ce jeu a été réalisé afin d'initier les enfants à apprendre le code de la route.	Un jeu instructif, au thème original.
★★★	140 F	Initiation au calcul : retrouver un nombre à partir d'opérateurs donnés.	*Le compte est rond* vous transformera en champion du calcul mental (de 7 à 12 ans).

236



237



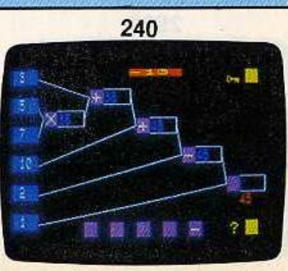
238



239



240




241


242


243

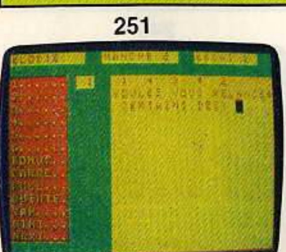


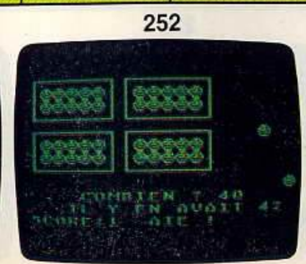
244



245

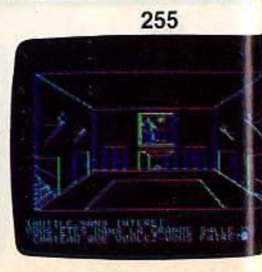
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
241. LE DRAGON DU DONJON	Algorithme	Hector HRX	Stratégie et chance	1	Cassette	★★★★★	★★	★★★
242. LÉGIONNAIRE	Avalon Hills	Atari 32 K	Wargame	1-2	Cassette	—	—	—
243. LEGGIT	Imagine	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
244 LE GOUVERNEUR	Sprites	Laser 200/310	Jeu de rôle	1	Cassette	★	★	★★★
245. LE LIÈVRE ET LA TORTUE	AR6	Oric 1/Atmos	Educatif	1	Cassette	★★★	★★	★★
246. LE MANOIR DU DR GENIUS	Loriciels	Oric 1/Atmos	Aventure	1	Cassette	★★	★★★	★★
247. LE MUR DE BERLIN	Run Informatique	VIC 20	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
248. L'ÉPISODE BISMARCK	Ciel Bleu	Apple II	Wargame	1-2	Disquette	★★★★	—	—
249. LE RETOUR DU JEDI	Parker	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★★
250. LES CAMPAGNES NAPOLÉONIENNES	Computerre	Apple	Wargame	1-2	Disquette	★★★★	—	—
251. LES DÉS D'OR	Sprites	Laser 200 16 Ko	Hasard	1-4	Cassette	★★★	★★	★
252. LES EXTRA-TERRESTRES MATUVU	Atari	Atari 600/800 XL	Educatif	1	Cassette	★★★	★★	★★
253. LES TIGRES DANS LA NEIGE	S.S.I.	Apple II	Wargame	1	Disquette	★★★	—	—
254. LE TRÉSOR DU PIRATE	Free Game Blot	Oric 1/Atmos	Aventure	1-2	Cartouche	★★★★	—	—
255. LE VAMPIRE FOU	Ciel Bleu	Apple II	Aventures conversationnelles	1	Disquette	★★★★	★★	★★★
256. LIGHT CYCLE	PSS	Oric 1/Atmos	Action	1-2	Cassette	★★★	★★★★	★★★
257. NIGHT MARE GALLERY	Synergetic	Apple II	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
258. LOCHNESS MONSTERS	Romik Software	Oric 1	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
259. LOCO	Alligata	Commodore 64	Action	1-2	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
260. LODE RUNNER	Broderbund	Commodore 64	Action	1	Cartouche	★★★★	★★★	★★


251


252

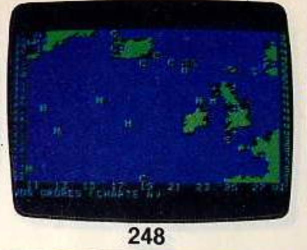

253

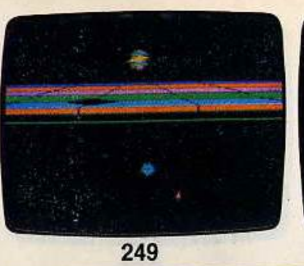

254


255


246


247


248


249

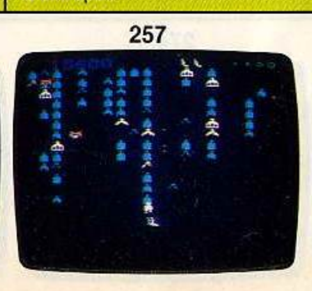

250

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	120 F	Vous désirez être couronné roi ? Ce rêve peut être exaucé. Mais avant tout, il vous faut rapporter un trésor.	Un jeu avec d'excellents graphismes qui utilise enfin la haute résolution de l'*Hector HRX*. Il manque encore un peu d'animation.
★★★★	450 F	Passionnez-vous pour les invasions barbares au temps de Jules César.	Très beaux effets de couleurs pour ce logiciel de niveau intermédiaire.
★★★★★	250 F	Aidez Lenny à franchir les huit étages en sautant au bon moment à travers des trappes mobiles.	Un jeu simple mais assez prenant.
★★★	95 F	Mr Delamotte, gouverneur d'une petite île du pacifique, doit défendre son district contre les attaques répétées des envahisseurs de l'île voisine.	Ce logiciel est un jeu de composition. Vous incarnerez le gouverneur.
★★	120 F	Comme c'est dur et pénible d'apprendre à compter, à reconnaître la droite, la gauche, le haut et le bas surtout à l'école. Mais dorénavant, chers petits, vous le ferez chez vous, devant ce logiciel.	Pour les enfants de 3 à 8 ans : une nouvelle méthode éducative où ils seront récompensés par une chansonnette.
★★★★	180 F	Vous évoluerez dans un manoir comportant 24 pièces sur deux étages mais méfiez-vous des monstres, nains et bombes.	Ce jeu est exclusivement graphique, l'action n'est pas, hélas, présente.
★★★★	99 F	Ce logiciel est une reprise du célèbre jeu *Frogger*, mais ici il faut traverser le mur de Berlin.	Un logiciel classique au thème original qui vous réserve de nombreux imprévus.
★★★★★★	870 F	Vous contrôlez la flotte britannique et devez éviter la percée du navire allemand *Bismarck*.	Un très bon wargame naval.
★★★★★	n.c.	*Death Star Battle* est un des plus durs combats spatiaux que vous ayez jamais eu à mener. Murailles bioniques et rayons lasers sont sans pitié.	Complexe par rapport à la plupart des jeux de combat, *le Retour du Jedi* exige une bonne dose de sang froid. Stressant !
★★★★★★	772 F	Revivez les campagnes de Napoléon de 1813.	Un très bon wargame de niveau élevé, en français.
★★★	95 F	Une reprise du jeu de Yam's sur votre ordinateur pour quatre joueurs au maximum.	Un jeu de hasard très distrayant.
★★★★	149 F	Initiation au calcul : compter de plus en plus vite le nombre de visages montré par l'ordinateur.	Le jeu *Les extra-terrestres* est rapidement lassant. *Matuvu* est beaucoup plus prenant.
★★★★★	630 F	Revivez la bataille des Ardennes pendant la seconde guerre mondiale.	Un bon wargame, en français.
★★★	105 F	Six instructions seulement pour retrouver le trésor du pirate, caché dans un labyrinthe.	Très sommaire pour un jeu d'aventure mais graphismes attrayants. Réservé aux débutants.
★★★★	300 F	Parviendrez-vous à vous débarrasser du comte Dracula ?	Un jeu d'aventure assez complet mais les graphismes ne sont pas à la hauteur.
★★★★★	120 F	Un jeu pour une ou deux personnes où vous piloterez une moto. Le but du jeu : évitez le concurrent.	De l'action, toujours de l'action.
★★★★	450 F	Un centipède descend la colline. Il ne faut pas qu'il vous atteigne. Vous devez le détruire avant.	De l'action, des sueurs froides, un bon jeu de réflexes.
★★★★	120 F	Dans une barque de pêcheur, vous combattez le monstre du lochness qui se cache dans ce lac.	D'excellents graphismes et bruitages rendant l'action variée, pleine de surprise.
★★	n.c.	Votre vieille locomotive à vapeur affronte wagons piégés et bombes.	Un pur jeu de réflexes au graphisme intéressant. L'action est cependant trop simpliste.
★★★★★	485 F	Vous recherchez la fortune volée par l'empire Bungeling dans une sorte d'entrepôt.	*Lode Runner* fait partie d'une nouvelle génération de logiciels où les paramètres sont entièrement modifiables au gré de l'utilisateur.

256



257



258



259

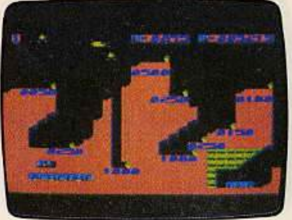


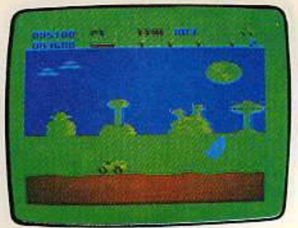
260





261


262

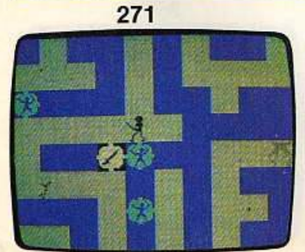

263

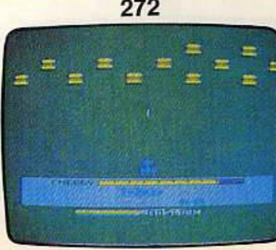

264


265

500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
261. LOOPING	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★★	★★★★★
262. LUNAR LANDER 2	Epsilon Software	TI 99/4A + Basic étendu	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★★
263. LUNAR ROVER PATROL	Dragon Data	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
264. MANAGER	Ere informatique	Spectrum 48 K	Simulation	1	Cassette	—	—	—
265. MANGIA	Spectravidéo	Atari 2600	Action et stratégie	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★
266. MANIC MINER	Bug-Byte	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★
267. MANIC-MINER	Softmake projects	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★★
268. MARIO BROS	Atari	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★
269. MASK OF THE SUN	Ultrasoft	Apple II	Aventures conversationnelles	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
270. MASQUERADE	Phoenix	Apple II	Aventures conversationnelles	1	Disquette	★★★★★★	—	—
271. MAZIACS	DK'Tronics	Spectrum 48 K	Stratégie	1	Cassette	★★★★★	★★★★★★	★★★★
272. MEGAMANIA	Activision	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★★	★★
273. MEMORIC	Proriciel	Oric 1	Réflexion	1	Cassette	★★★	★★	★
274. MES PREMIERS MOTS CROISÉS	Vifi-Nathan	TO7	Réflexion	1	Cassette	—	—	—
275. METEORIODS	DK'Tronics	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
276. METER MANIA	Abrasco Ltd	VIC 20	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
277. MILLIPEDE	Atari	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
278. MINEUR	V.T.R.	ZX 81	Action	1	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★★
279. MINER 2049	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★★	★★
280. MINIT MAN	Penguin Software	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★


271


272


273



274


275


266



267


268


269

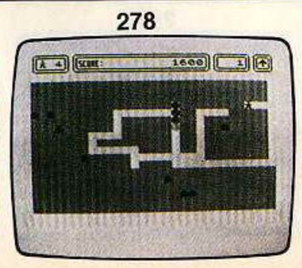


270

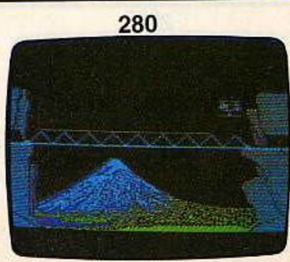
INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
****	350 F	Décollez à bord d'un vieux coucou pour explorer un labyrinthe fantastique.	Les ennemis (nombreux !) qui envahissent rapidement votre espace aérien donnent tout son sel à ce jeu.
****	95 F	Faire atterrir en douceur le L.E.M. sur différentes planètes, en prenant bien garde de ne pas le désintégrer !	Un jeu simple et classique, mais dont il est difficile de se détacher.
*****	250 F	Arriverez-vous à regagner votre base à bord de votre buggy, en dépit des soucoupes qui vous bombardent et des différents obstacles sur votre chemin ?	Un jeu classique au graphisme de qualité.
******	140 F	P.-D.G. de la société Info-Gesti, vous devez gérer au mieux votre entreprise.	Un très bon logiciel de simulation, tout à la fois jeu et base d'éducation.
*****	n.c.	Manger les spaghettis qu'apporte une Mama, et en lancer une partie au chien et au chat, pour éviter l'indigestion !	Un jeu gastronomique, qui demande coup d'œil et tactique à la fois.
*****	95 F	Vous devez récupérer les clés dispersées dans les vingt cavernes successives que vous allez explorer.	Un très bon jeu d'action, servi par un graphisme de bonne qualité.
******	155 F	Enfoncez-vous avec le mineur Willy dans les dédales d'une civilisation disparue. Seuls survivants : des robots et une femme étrange qui vous barrent la route.	Plus de vingt cavernes et niveaux différents rendent l'action difficile et passionnante.
***	349 F	Aidez le frère de Mario à éliminer tous les insectes qui habitent sa maison.	Jeu de record par excellence. Un plus : deux joueurs peuvent œuvrer ensemble.
*****	520 F	Parviendrez-vous à découvrir l'amulette du « masque du soleil » ?	Un bon jeu, avec une succession rapide d'images parvenant à créer une illusion de mouvement.
******	440 F	Arriverez-vous à échapper aux tueurs lancés sur votre piste ?	Un graphisme éblouissant dans un jeu drôle et particulièrement ardu.
*****	100 F	Egaré dans un labyrinthe, vous devez aller chercher le trésor qui y est dissimulé et découvrir la sortie. Mais attention, les horribles Maziacs vous guettent.	Un très bon jeu de labyrinthe.
*****	400 F	Affrontez hamburgers, cornichons et nœuds papillons volants : un *Space Invaders* fabuleux.	Un des plus durs combats spaciaux que vous aurez à mener. Stressant.
***	45 F	Avec ce logiciel, exercez votre mémoire en découvrant les paires d'objets cachées sous le damier.	Excellent pour exercer votre mémoire.
****	180 F	Les enfants devront résoudre trente grilles de mots croisés avec ou sans aide.	Une bonne initiation, bien adaptée au 7-9 ans.
****	75 F	Evitez les météorites et les vaisseaux ennemis.	Un jeu classique mais de niveau correct.
****	130 F	Vous devez circuler au plus vite dans les rues d'une ville et ramasser tout les objets que vous rencontrerez.	Un logiciel excellent pour les capacités de l'ordinateur. Méfiez-vous de vos poursuivants, s'ils n'ont pas l'air méchant, ils n'en sont pas moins redoutables.
*****	289 F	Empêchez Millipède, la chenille, de dévaster votre potager soigneusement entretenu.	Un grand classique sans surprise mais bien réalisé. A vos scores !
****	235 F	A l'aide de votre détecteur, retrouvez le trésor enfoui, en prenant soin d'éviter le serpent.	Un bon jeu d'action, bien agrémenté par la musique.
*****	350 F	Votre héros doit parcourir en restant sain et sauf un réseau de mine effroyable.	Le hit qui a donné du fil à retordre à toute une génération de grimpeurs, adapté à la *Colecovision*.
*****	265 F	Vous devez réparer le pont pour permettre à votre convoi de vous apporter des munitions.	Un bon jeu d'action, difficile et varié.

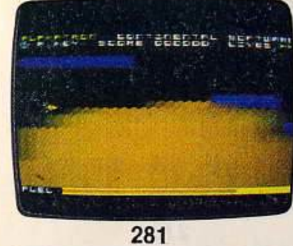
276

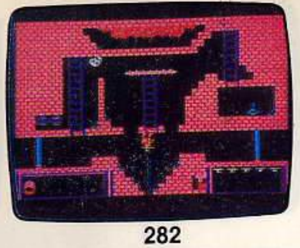

277

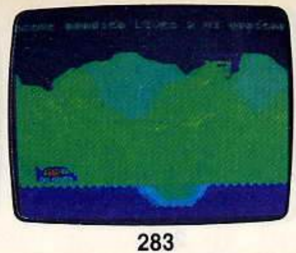

278


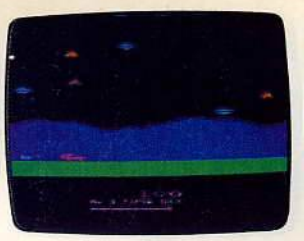
279

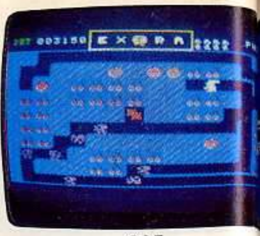

280



281


282

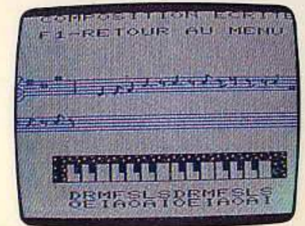

283


284


285

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
281. MISSION ALPHATRON	Continental Software	MTX 500/512	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
282. MONTEZUMA REVENGE	Parker	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★
283. MOON BUGGY	Anirog Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
284. MOON PATROL	Atari	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★★	★★★★
285. MR DO	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★	★★★	★★★
286. MR WIMPY	Ocean	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
287. MR WONG'S LOOPY LAUNDRY	Artic	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
288. MUGSY	Melbourne Software	Spectrum 48 K	Simulation	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★★
289. MULTIJEUX	Sprites	Laser 200/310	Action et réflexe	1-2	Cassette	★	★	★★
290. MUNCHER	Bus Tech	Lynx 48 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★
291. MUSIVIC	Sprites	VIC 20	Educatif	1	Cassette	★★	★★	★★★★★
292. MUSHROOM MANIA	Arcada Software	Oric 1	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
293. MR WIMPY	Ocean	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★★
294. NAJA	Ediciel	Apple II	Action et éducatif	1	Disquette	★★★★	★★★	★★★
295. NAMTIR RAIDERS	Artic	ZX 81 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	—
296. NEMO	Continental Software	MTX 500/512	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
297. NECROMANCER	Broderbund	Atari 400/600 XL	Action	1	Disquette	★★★★	★★★★	★★★★
298. NERBLE FORCE	Dragon Data	Dragon 32	Action	1-2	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
299. NIBBLER	Datasoft	Apple II	Action	1-2	Disquette	★★★★	★★★	★★★★
300. NIGHT FLIGHT	Proriciel	Oric 1	Action	1	Cassette	★★★	★★	★★

291



292



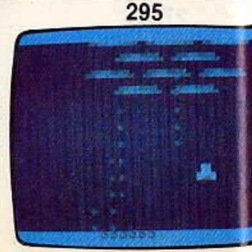
293



294



295



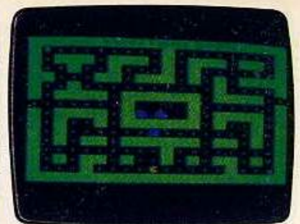

286


287


288



289


290

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	100 F	Allez bombarder les installations ennemies au péril de votre vie.	Un *Scramble* très classique.
★★★★★	320 F	Cent chambres piégées attendent Panama Joe qui recherche le trésor fabuleux de la forteresse de Montezuma.	Inutile de se leurrer : celui qui ressortira vivant de la citadelle fera partie des meilleurs aventuriers de tous les temps.
★★★★	100 F	Aux commandes de votre buggy, rejoignez votre base, en dépit des crevasses, des mines et des bombardements ennemis.	Un jeu nécessitant de solides réflexes.
★★★★★	209 F	Aventures lunaires : à bord de votre jeep, vous affrontez des vagues d'ennemis qui ne vous laissent aucun répit.	Séduisant et difficile, cette version du célèbre jeu d'arcades exige des réflexes parfaits. A noter : la musique très sympatique.
★★★	360 F	Récoltez tous les fruits de votre voyage sans vous faire agresser par d'affreux affamés.	Un principe connu qui n'a pas trouvé dans ce logiciel toute sa force.
★★★★	155 F	Vous vous trouvez dans un restaurant « fast-food ». Toute l'action est basée sur un cuisinier qui doit tenter de faire des hamburgers.	Un classique des jeux d'action.
★★★★★	100 F	Aidez Mr Wong à mettre son linge dans la machine à laver.	Un jeu amusant et agréable.
★★★★★★	n.c.	Devenez chef de gang et organisez le racket.	Un jeu original mais l'argot anglais n'est pas facile à comprendre.
★★	95 F	*Multijeux* est un pot-pourri de jeux classiques.	Sont réunis sur cette cassette dix jeux en Basic n'excédant pas 4 Ko de mémoire vive.
★★★	150 F	Vous devez manger toutes les pastilles du labyrinthe, au grand dam des fantômes qui vous poursuivent.	Un *Pac Man* très moyen.
★★★★★	95 F	Vous pouvez créer des morceaux ou reproduire les musiques de vos auteurs préférés.	Le programme plaira aux néophites et aux compositeurs avertis.
★★★★	100 F	En vous déplaçant dans un champ rempli de champignons, détruisez la chenille infernale avant qu'elle ne vous tue.	Restez maître du jeu, car très rapidement, l'écran se couvrira de champignons à détruire.
★★★★★	120 F	Il n'est guère facile de préparer des hamburgers quand les voleurs et les trous cosmiques sont de la partie.	Une très bonne adaptation du jeu d'arcades.
★★★★	450 F	Un jeu où vous jouerez avec des mots dans l'espace. Il vous sera possible de monter et descendre dans l'alphabet.	Un jeu français qui mêle habilement action et éducation.
★★★	85 F	Détruisez les hordes d'envahisseurs qui vous menacent.	Un *Envahisseur* classique mais ici vous pouvez vous déplacer dans les quatre directions.
★★★	95 F	Débarrassez la côte de tous les requins qui menacent les baigneurs.	Un jeu de type *Invaders* avec quelques originalités.
★★★★	350 F	Pour chasser les êtres maléfiques qui hantent la forêt, vous devrez vous constituer une armée d'arbres.	Combattre la magie n'est pas une mince affaire.
★★★★	250 F	Vous survolez le territoire ennemi et devez détruire tous les attaquants qui se présentent.	Un jeu classique, sans grande originalité.
★★★★	350 F	Vous guidez, dans un labyrinthe, une chenille à l'appétit vorace. Mais prenez bien garde à ne pas vous croquer vous-même.	Un jeu simple mais amusant.
★★★	45 F	Votre mission consiste à détruire le quartier général ennemi. Ne connaissant pas sa position exacte, il faut bombarder la ville.	Un jeu assez simple, qui devient rapidement lassant car trop répétitif mais possède par ailleurs un excellent rapport qualité/prix.

296



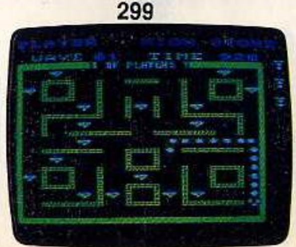
297



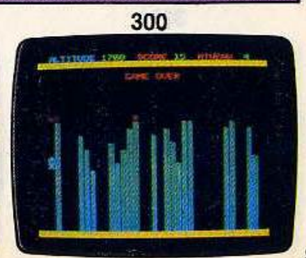
298



299

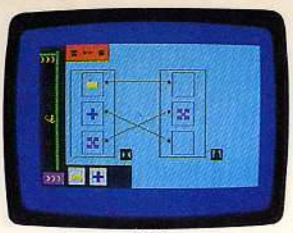


300



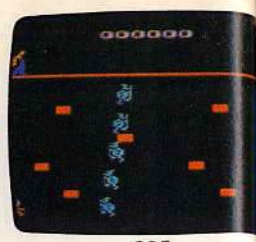

301


302

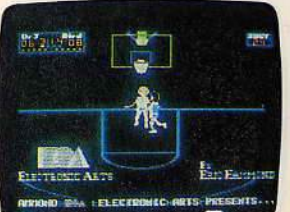

303



304


305

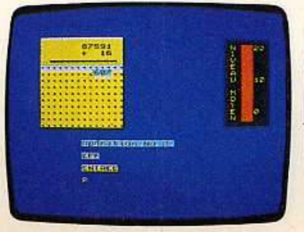
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
301. NIGHT GUNNER	Digital Integration	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
302. NIGHT STALKER	Mattel	Aquarius	Action	1	Cartouche	★★★	★★	★★★
303. NOIX DE COCO	Vifi-Nathan	TO7	Educatif	1	Cassette	★★★	★★★★	★★
304. NORTH ATLANTIC 1986	S.S.I.	Apple 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
305. OBELIX	Atari	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★
306. OIL'S WELL	Sierra	Commodore 64	Habileté et stratégie	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★
307. OLYMPIC DECATHLON	Micro Soft	Apple IIe	Simulation	1-4	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★
308. OLYMPIMANIA	Automata	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
309. OMEGA RACE	Coleco	C.B.S Colecovision	Réflexes et habileté	1-2	Cartouche	★	★★★★	★★
310. OMEGA RUN	CNC	Commodore 64	Simulation de vol	1	Cassette	★★★	★★	★★
311. ONE ON ONE	Electronic Arts	Apple II	Simulation sportive	1-2	Disquette	★★★★★	★★★★★★	★★★★
312. OPÉRATION APOCALYPSE	S.S.I.	Apple II	Wargame	1-2	Disquette	★★★★	—	★★★
313. OPÉRATIONS 1	To Tek	TO7	Educatif	1	Cassette	★★	—	—
314. O RILEY'S MINE	Datasoft	Commodore 64	Action et stratégie	1-2	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★
315. ORION	Loriciels	Oric 1	Action	1	Cassette	★★	★	★★
316. OTHELLO REVERSAL	Hayden Software	Apple II	Réflexion	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
317. OTHEVIC	Sprites	VIC 20 16 Ko	Réflexion	1-2	Cassette	★★★	★★★	★★
318. PAINT BRUSH	Hesware	Commodore 64	Création graphique	1	Cartouche	—	—	—
319. PAINT MAGIC	Datamost	Commodore 64	Création graphique	1	Disquette	—	—	—
320. PAINT PIC 64	Micro Application	Commodore 64	Utilitaire graphique	1	Disquette	★★★★	★	★

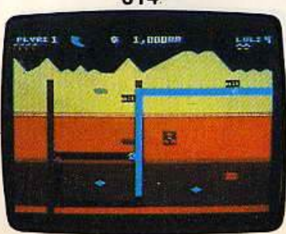


311

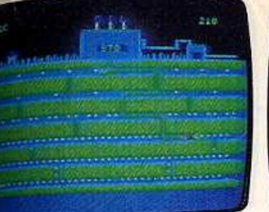


312


313


314

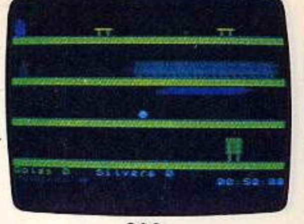

315



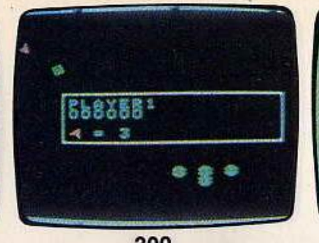
306



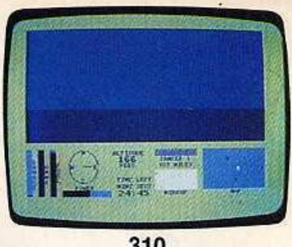
307



308



309
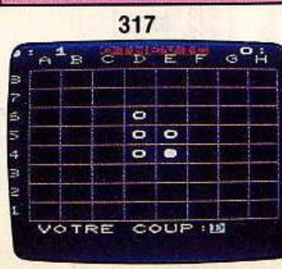


310

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	120 F	Vous devez bombarder l'un des centres stratégiques de l'ennemi mais toute son escadrille est là qui vous attend.	Le combat aérien en trois dimensions est particulièrement réaliste.
★★★★★	350 F	Un labyrinthe tortueux dans lequel il ne fait pas bon s'attarder longtemps.	Voici une adaptation d'excellente qualité du jeu pour la console *Intellivision.*
★★★	145 F	Reconnaissance de formes : retrouver une figure parmi plusieurs.	Un jeu amusant, mais dont les variantes sont restreintes (de 5 à 7 ans).
★★★★★	750 F	La guerre se termine en Europe et l'U.R.S.S. s'est emparée de toute sa partie occidentale.	Wargame futuriste opposant la Grande-Bretagne et l'U.R.S.S. De haut niveau.
★★★★★	159 F	Assommez le plus de Romains possible grâce aux pouvoirs conjugués d'Astérix, Obélix et Panoramix.	Action et statégie se mêlent dans ce jeu ; il ne s'agit pas seulement de taper à tour de bras.
★★★	470 F	Empêchez d'affreuses bestioles de sacager vos puits de pétrole tout en continuant l'exploitation.	Thème hyper-classique par l'originalité des mâchoires rétractiles de vos engins de forage.
★★★★★	450 F	Grâce à *Olympic Decathlon,* vous allez peut-être décrocher une médaille d'or pour la France.	Deux bonnes heures vous seront nécessaires pour arriver à bout des dix épreuves.
★★★	95 F	Participez à cinq disciplines olympiques et tentez de remporter une médaille.	Une véritable simulation aurait été préférable.
★★	350 F	Vous devez détruire des escadrons hostiles dans une champ clos.	Plus les scores s'élèvent plus cette cartouche, sans susciter l'enthousiasme, devient agréable.
★★★	155 F	Un simulateur de vol avec combat aérien qui ne requiert aucune aptitude particulière.	Une simulation sans grand piquant.
★★★★★	450 F	Vous pourrez dribbler, esquiver ou marquer. Vous retrouverez ici tous les détails du basket... Jusqu'au coup de sifflet de l'arbitre.	Des graphismes exceptionnels qui rendent les parties presque réelles. Le détail de chaque scène est reproduit fidèlement.
★★★★★★	750 F	Manœuvrer les forces Alliées dans l'un des quatre scénarios qui les opposent aux forces allemandes.	Un wargame en français, complet mais un peu lent.
★★★★	140 F	Initiation au calcul : résoudre des additions, soustractions et multiplications.	Pour apprendre les additions, soustractions et multiplications. Un logiciel sans surprise (de 7 à 10 ans).
★★★★	180 F	Amasser or et diamants, sans vous laisser surprendre par l'eau qui monte.	Très amusant au début du jeu mais un peu lassant à la longue.
★★	120 F	Abattre les soucoupes qui vous attaquent sans se faire toucher.	Un remake d'un jeu d'action bien connu.
★★★★★	450 F	Une version de jeu d'*Othello* où les pions du joueur gagnant sourient et les autres font triste mine.	Un logiciel d'un excellent niveau qui vous demandera beaucoup de patience.
★★★★	95 F	Voici un jeu d'Othello-Reversi où vous pourrez poser des problèmes à l'ordinateur.	Il est possible de jouer seul ou à deux, idéal pour apprendre.
★★★	223 F	Seize couleurs et neuf tailles de brosses pour réaliser des œuvres... inoubliables !	La simplification des commandes réduit les capacités de *Paint Brush* qui s'adresse aux plus petits.
★★★★★★	520 F	Une trentaine d'instructions permettent de créer des dessins véritablement achevés.	Certains concepteurs de logiciels ne jurent que par *Paint Magic* ; une référence.
★★★★	199 F	Un excellent utilitaire d'aide à la création graphique, en français.	Un logiciel pour dessinateur en herbe qui désire s'exercer à la C.A.O.

316



317



318

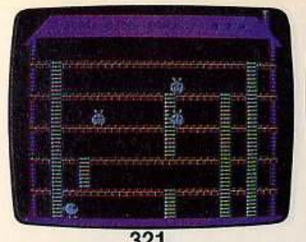


319



320

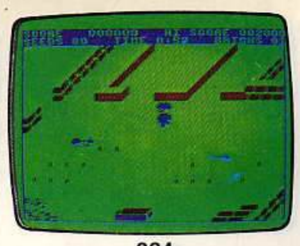


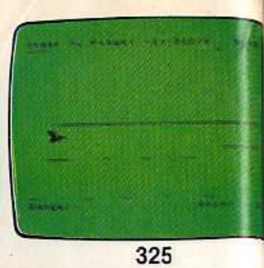

321


322



323

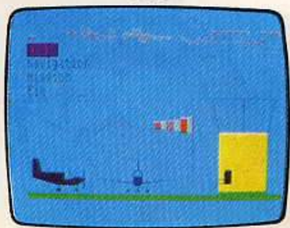

324


325

500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

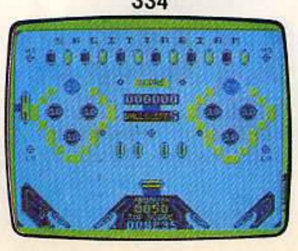
NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
321. PANIC	No Man's Land	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★
322. PANIQUE	Ere Informatique	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
323. PASTA POWDA	Tansoft	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★
324. PEDRO	Imagine	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★★
325. PENETRATOR	Melbourne House	Spectrum 48 K	Action	1-2	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
326. PENGO	Atari	Atari 600/800 XL	Habilité et réflexes	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
327. PENGORIC	Loriciels	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★	★★	★★★
328. PEPPER II	Coleco	C.B.S. Colecovision	Habileté et réflexes	1	Cartouche	★★★	★★★	★★★
329. PHARAOH'S CURSE	Synapse Software	Atari 600/800 XL	Action et stratégie	1-2	Disquette	★★★★	★★★★★	★★★
330. PI-BALLED	Automata	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
331. PI-EYED	Automata	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
332. PILOT	Infogrames	TO 7	Simulateur de vol	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
333. PILOT	Abbex	Commodore 64	Simulateur de vol	1	Cassette	★★★	★★	★★★
334. PINBALL WIZARD	C.P. Software	Spectrum 48 K	Simulation de flipper	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
335. PITFALL	Activision	Commodore 64	Action	1-2	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
336. PITFALL II	Activision	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★★
337. PIT STOP	Epyx	Commodore 64	Course de voitures	1	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★★★
338. PLANET OF DEATH	Artic	ZX 81 16 K	Aventures conversationnelles	1	Cassette	—	—	—
339. PLANETOIDS	Psion	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
340. PLANET PATROL	Video Tech	Laser 200 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★	★★★


331


332

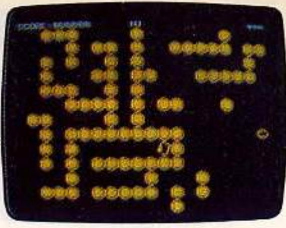


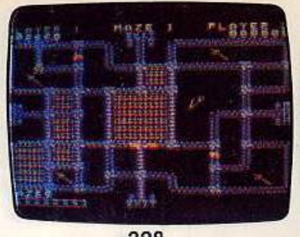
333

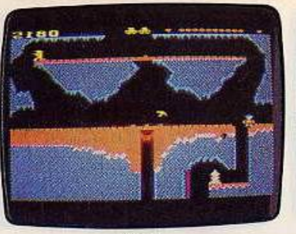

334


335


326


327


328



329



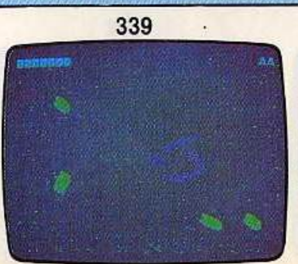
330

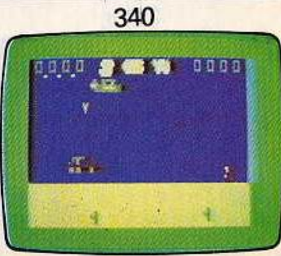
INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★	95 F	Comment éviter pendant six tableaux de vous faire massacrer ? Tout simplement en déposant des bombes auprès de vos poursuivants.	Ce logiciel exige beaucoup de réflexes et de rapidité : restez calme !
★★★★	75 F	Vous devez transporter vos choux de la cave au grenier en évitant le sympathique monstre.	Un amusant jeu d'action.
★★★★	120 F	Un jeu d'action plein d'humour où vous risquez de perdre rapidement la tête.	Un logiciel réservé aux gourmands et aux gourmets où vous devez protéger des raviolis.
★★★★★	95 F	Aidez Pedro à se débarasser de tous les indésirables qui envahissent son jardin.	Un jeu d'action original où la coordination est de rigueur.
★★★★★	130 F	Vous devez pénétrer les lignes de défense ennemies et détruire leurs installations.	Un *Scramble* de bon niveau avec de plus la possibilité de reprogrammer les différents éléments du jeu.
★★★★★★	329 F	Pengo le pingouin doit rassembler des glaçons en évitant ses poursuivants ou en les écrasant.	D'une fidélité exemplaire au jeu d'arcades *Pengo* est fort ardu à mener à des scores élevés.
★★★	95 F	Aidez le pauvre pingouin à se défendre en bombardant Snoo-by de blocs de glace.	Les graphismes ne sont guère élaborés, mais l'action reste très prenante.
★★★★	350 F	Remplissez les cases d'un labyrinthe en évitant vos poursuivants.	Principe simple mais efficace. Une bonne adaptation du jeu d'arcades.
★★★★	350 F	Sur les traces d'une histoire millénaire, découvrez la vie mouvementée des pilleurs de pyramides.	Un jeu qui demande une bonne dose de stratégie et de réflexes... Sinon, pas de trésor !
★★★★	95 F	Franchissez les différentes marches de la pyramide en évitant les animaux qui la descendent.	Une bonne adaptation de *Q* Bert*.
★★★	100 F	Parcourez les cafés pour boire le plus de bière possible.	Un jeu amusant, sans plus.
★★★★★	195 F	Faire décoller un avion, puis survoler certaines zones, en évitant les villes, avant de revenir se poser.	*Pilot* est un simulateur de vol simple mais interessant, fort bienvenu sur le *TO 7*. Une réussite.
★★	120 F	Prenez les commandes de votre avion ultra-moderne le Boeing 64.	Une simulation de vol un peu trop éloignée de la réalité pour être réellement captivante.
★★★★	76 F	Jeu de flipper.	Un flipper très complet, mais les bandes sont un peu molles.
★★★★★★	130 F	Faire parcourir à Harry les 255 scènes de la jungle, qui fourmillent de dangers aussi terribles qu'inattendus.	Déjà un grand classique des jeux vidéos. Un parcours épuisant, qui demande réflexes et précision.
★★★★★	350 F	Pitfall Harry se découvre une passion pour les cavernes obscures et maléfiques.	Après *Pitfall I*, ce programme vous fera frémir : le nombre de trésors à découvrir semble infini.
★★★	450 F	Au volant d'un bolide, vous pourrez parcourir trois circuits au choix et affronter la terrible épreuve contre la montre.	Rien de très sensationnel, sauf bien sûr le ravitaillement au graphisme dément.
★★★★★	90 F	Parviendrez-vous à vous échapper de cette dangereuse planète ?	Un bon jeu d'aventure, pas trop difficile.
★★★	100 F	A bord de votre vaisseau spacial, apprêtez-vous à affronter la tempête de météorites et les ennemis qui s'y cachent.	Un jeu ultra-classique.
★★★	89 F	Au volant d'un buggy lunaire, vous devez rejoindre la base la plus proche en évitant différents pièges.	Un jeu amusant qui vous divertira. Encore une preuve de l'offensive lancée par les petits constructeurs.

336


337


338


339


340


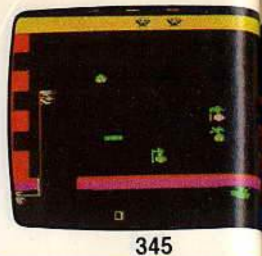

341


342



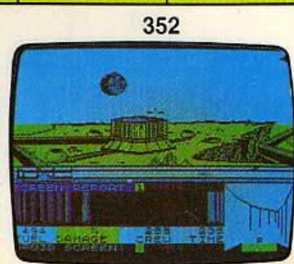
343


344

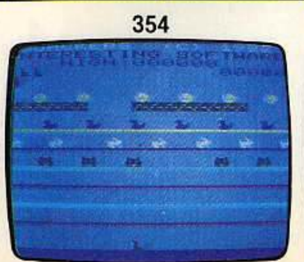

345

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
341. POKER 64	Micro Application	Commodore 64	Réflexion	1	Cassette et Disquette	★★★	★	★★
342. POLE POSITION	Atari	Atari 2600	Course de voitures	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
343. POLICE ARTIST	Sir-Tech	Apple II	Simulation portrait robot	1	Disquette	★★★★★	★★★	★★★
344. POOYAN	Data Soft	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
345. POO YAN	Gakken	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★★
346. POPEYE	Parker	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
347. PROFESSION DETECTIVE	Ediciel	Apple II	Aventures policières	1-2	Disquette	★★★	★★★	★★
348. PROTECTOR	Loriciels	Oric 1	Action	1	Cassette	★★	★★	★
349. PROTECTOR	Sian Software	Lynx 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
350. PROTECTOR II	Synapse	Commodore 64	Aventures et action	1	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
351. PSSST	Ultimate	Spectrum 48 K	Action	1-2	Cassette et cartouche	★★★★	★★★★	★★★★
352. PSYTRON	Beyond	Spectrum 48 K	Action et stratégie	1	Cassette	★★★★★★	★★★★	★★★
353. PUZZLY	Dialog	Daï	Puzzle	1	Micro cassette	★★★★★	—	—
354. QUACKERS	Rabbit Software	VIC 20	Adresse	1	Cassette	★★★	★★★★	★★
355. QUARK FLIGHT SIMULATOR	Quark Data	Oric 1/Atmos	Simulateur de vol	1	Cassette	★★	★★★	★
356. 4e DIMENSION	Sprites	Commodore 64	Aventure et action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
357. Q* BERT	Parker	G 7200, G 7400 et JO PAC 7400	Action	1-2	Cartouche	★	★	★★
358. RAPT	Sprites	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★	★★★★	★★★
359. RAT SPLAT	Tansoft	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★
360. R.D.F. 1985	S.S.I.	Apple 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—


351

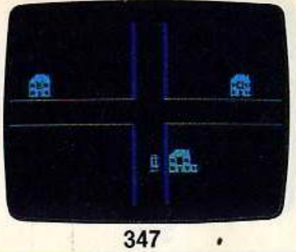

352


353


354



355


346

347

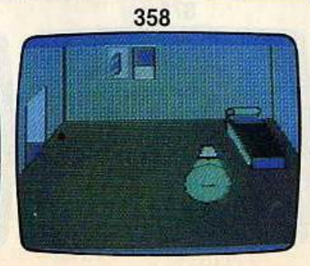

348

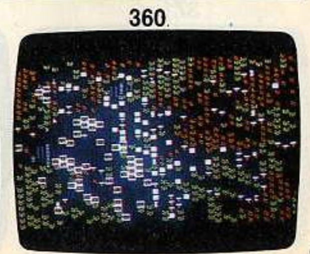

349

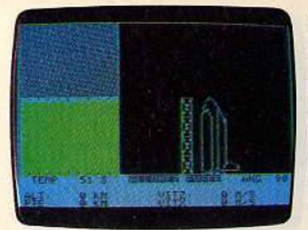
350

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	99 F	Un jeu traditionnel de poker ou vous jouez contre l'ordinateur. N'oubliez pas de compter avec le bluff.	Rien de très extraordinaire pour ce jeu de réflexion devenu classique.
★★★★★	209 F	Ruez-vous sur l'asphalte des circuits de vitesse les plus prestigieux.	Conditions de pilotage et graphisme étonnants pour les possibilités relativement réduites de l'*Atari 2600*.
★★★★★	400 F	Un meurtre a été commis sous vos yeux. Seul témoin occulaire de la scène, la police vous demande de dresser un portrait robot de l'assassin.	Un thème original pour un jeu séduisant.
★★★★★	200 F	Armez-vous d'un arc et percez un maximum de ballons ou sont suspendus vos ennemis.	Plein d'humour, ce logiciel vous captivera des heures entières.
★★★★	n.c.	Trois petits cochons tentent d'empêcher les grands méchants loups de les attraper.	Le jeu particulièrement difficile exige surtout un pouce gauche, pour le tir, à toute épreuve.
★★★★★	n.c.	Popeye court pour attraper les cœurs lancés par Olive. Mais l'horrible Brutus est là...	Très dur, Popeye exige célérité et coup d'œil pour attraper les cœurs et éviter les coups de poing.
★★★★★	450 F	Retrouverez-vous Lily, le dauphin acrobate du parc d'attraction ?	Une très bonne enquête policière, mais les graphismes sont trop sommaires.
★	95 F	Protégez la ville des attaques répétées des envahisseurs.	Un logiciel bien conçu mais l'idée est peu originale.
★★★★★	120 F	Vous devez protéger les dix secteurs de votre territoire contre l'invasion de vos ennemis et penser à temps à refaire le plein de combustible.	Un bon *Startrek* de type action.
★★★★★	350 F	Les habitants sont menacés par un génocide, une catastrophe naturelle les guette, vous devez agir au plus vite.	Une mission à la limite de l'impossible.
★★★★★	K7 : 95 F CART. : 185 F	Aidez Robie, le robot, à protéger sa fleur contre les vers, les guèpes et les mouches qui ne cherchent qu'à se repaître de sa sève.	Une bonne réalisation, au thème nouveau et amusant.
★★★★★★	120 F	Parviendrez-vous à assurer la défense de la base Bétula 5 ?	Un jeu splendide, particulièrement complet.
★★★★	350 F	Reconstituez une image en plaçant au bon endroit les carrés qui apparaissent un à un dans un sens quelconque.	Un puzzle d'une centaine de pièces qui ne décevra pas les amateurs de ce type de jeu.
★★★	120 F	Un exercice au tir au fusil, qui ressemble beaucoup à celui d'une fête foraine.	Sur ce stand de tir, la cadence de défilement des canards, lapins et autres cibles n'est pas assez rapide.
★★	145 F	Faites décoller un avion supersonique et respecter l'espace aérien autour de votre base.	Une Simulation de vol en anglais ou seuls les virages paraissent assez réalistes.
★★★★	120 F	Ce jeu vous entraîne dans une incroyable épopée à travers le temps où vous devez combattre des monstres du Moyen-Age à l'an 3000.	Un jeu très diversifié qui ne manque pas de mystères.
★★★★★	n.c.	Vous passez votre existence à rebondir sur les cubes d'une pyramide pour changer leur couleur.	*Q* Bert* décecra par le graphisme très sommaire mais réjouira par une action spectaculaire.
★★★★	120 F	L'action se déroule sur une planète. Il faut repousser l'attaque de plusieurs envahisseurs qui sortent des cratères.	Un jeu d'action basé entièrement sur vos réflexes. Une reprise de Pengo dans l'espace.
★★★★★	110 F	Une compagnie de rats ravage votre cave. Armé d'un gourdin, vous partez anéantir ces animaux nuisibles.	Le clavier ne permet pas de combattre efficacement les rats qui surgissent des étages supérieurs.
★★★★★★	390 F	Empêchez les forces soviétiques de s'emparer du pétrole saoudien ou... aidez-les.	Extension du scénario de *Germany 1985*, wargame de haut niveau.


356


357

358

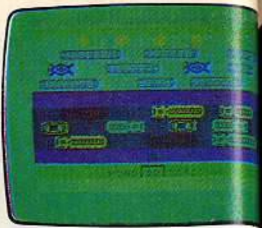
359

360


361


362


363

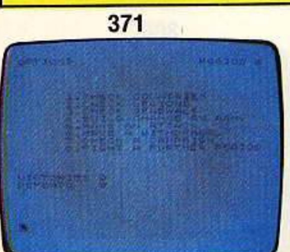

364

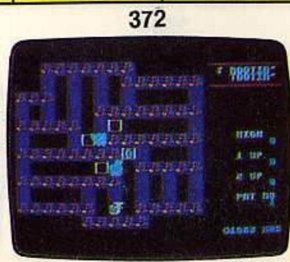

365

500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
361. RENDEZ-VOUS	Ciel bleu	Apple II	Simulateur de vol	1	Disquette	★★★	★★	—
362. REPTON	Sirius	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★★	★★★	★★★
363. RIVER RAID	Activision	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★★★	★★★
364. ROAD RACE	Commodore	VIC 20	Course de voitures	1	Cartouche	★★★	★★★	★★★★
365. ROAD TOAD	Dk'tronics	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
366. ROBBER OF LOST TOMB	Time Works	Commodore 64	Aventure	1	Cassette et disquette	★★★	★★★★	★★
367. ROBIN TO THE RESCUE	Solar Software	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
368. ROCKET RAIDER	C. Teck	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
369. ROC'N ROPE	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★
370. ROLAND GARROS	Sprites	Commodore 64	Simulation sportive	-21	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★★
371. ROMAN EMPIRE	M.C. Lothlorien	ZX 81 16 K	Wargame	1	Cassette	—	—	—
372. ROOTIN TOOTIN	Hesware	Commodore 64	Action et stratégie	1-2	Cartouche	★★★	★★★★	★★★★
373. ROUTE 16	Advision	Home arcade	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★
374. ROYAL BIRKDALE	Océan	Spectrum 48 K	Simulation sportive	1	Cassette	★★★	★★	★★
375. SABRE WULF	Ultimate	Spectrum 48 K	Aventures et action	1-2	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
376. SAFECRACKER	Imagic	Mattel Intellivision	Action et stratégie	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★★	★★★★
377. SAMY LIGHT FOOT	Sierra	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
378. SAVAGE POND	Starcade	Commodore 64	Action	1-2	Cassette	★★★	★★★★	★★
379. SAVE NEW-YORK	Créative Soft	Commodore 64	Action	1	Cartouche	★★★	★★★★	★★★
380. SCRABBLE	Psion	Spectrum 48 K	Réflexion	1-4	Cassette	★★★	—	—

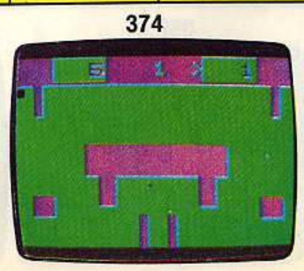
371


372


373



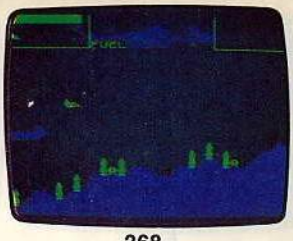
374

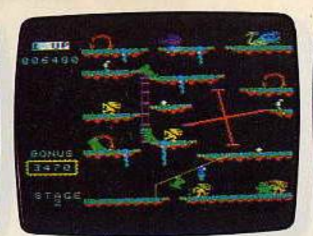

375




366


367

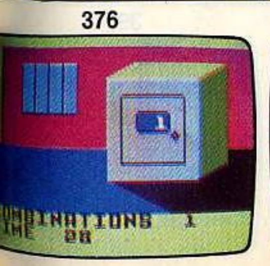

368


369

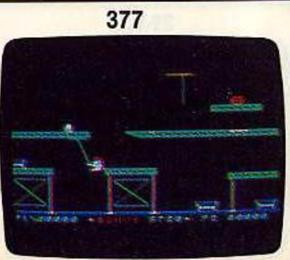

370

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
*****	590 F	Parviendrez-vous à arrimer la navette à la station orbitale ?	Une simulation intéressante mais un peu trop simplifiée.
****	350 F	Embarquez à bord du vaisseau *Armacedon* pour stopper l'attaque des Quarriors.	Une bataille si réaliste que vous n'arriverez pas à croire que vous êtes sur Terre, une fois le jeu terminé.
*****	400 F	Suivez le lit d'un fleuve aux commandes de votre super jet et détruisez tout sur votre passage.	Un must d'Activision, également disponible sur *Atari 2600* et autres micros.
***	350 F	Dans une étape de nuit du rallye de Monte-Carlo, il vous faut parcourir une distance donnée en moins de 99 secondes.	Une conduite très réaliste où vous pourrez, comme sur une vraie voiture, passer les vitesses.
****	75 F	Aidez la grenouille à regagner son domicile.	Un *Frogger* ultra-classique.
***	155 F	Au milieu des pyramides, vous devez rechercher des tombes dans lesquelles se cachent des trésors.	Un jeu d'aventure exotique qui rescussite les momies.
*****	125 F	Vous incarnez aujourd'hui Robin des bois et partez sauver Marianne, retenue captive.	Un logiciel très distrayant ; vous aurez beaucoup de mal à parcourir les douze tableaux du jeu.
****	100 F	Débarassez la planète des envahisseurs en bombardant leurs installations et leurs fusées.	Un *Scramble* très classique.
*****	360 F	Allez rejoindre l'oiseau d'or, qui a la mauvaise idée d'aller toujours se percher à des endroits pratiquement inaccessibles.	Si le nombre des tableaux est restreint, les situations différentes sont nombreuses et concourent à la réussite de *Roc'n Rope*.
*****	120 F	Il s'agit d'un jeu de tennis avec lequel on peut jouer en simple ou en double. Le juge de ligne ne vous épargnera pas une faute.	Séduira les néophytes et les bons joueurs.
******	100 F	Empereur de Rome, vous devez conquérir les dix pays voisins qui vous sont hostiles.	Un très bon wargame, un peu lent toutefois.
****	370 F	Un tuba dans un labyrinthe de portées doit échapper à ses poursuivants.	Certaines finesses et la difficulté effroyble de ce jeu relancent l'intérêt pour ce type de programme.
****	n.c.	Poursuivi par trois voitures-suicide, vous essayez de rafler toutes les récompenses cachées dans un labyrinthe.	Très drôle et plein d'astuce, *Route 16* exige des réflexes excellents.
****	100 F	Réalisez en un minimum de coups ce parcours de golf de dix-huit trous.	La simulation est intéressante mais le graphisme est trop sommaire.
******	150 F	Parviendrez-vous à sortir de ce monde étrange et inquiétant dans lequel vous vous êtes fourvoyé ?	Un splendide jeu d'aventure graphique où la dextérité est loin d'être inutile.
*****	400 F	Cambriolez les coffre-forts de quatre ambassades avant de vous attaquer à la banque centrale.	Excellent jeu au graphisme agréable et à l'action explosive.
****	400 F	Sautez de trampoline en trapèze sans faire de faux mouvements : les chutes sont mortelles.	Beaucoup de suspens pour un jeu à priori banal, éternel remake de *Donkey Kong*.
****	n.c.	Faites prospérer les têtards d'une mare à coup de vers et d'amibes.	Un jeu où l'habilité prime, du moins si vous voulez devenir le roi de l'élevage de grenouilles.
****	350 F	Vous devez combattre, dans votre fusée, les assaillants qui détruisent New York.	Du dynamisme et de l'action.
******	n.c.	Un scrabble classique, en anglais malheureusement.	Un bon partenaire, assez rapide.

376



377



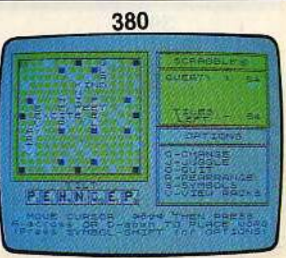
378

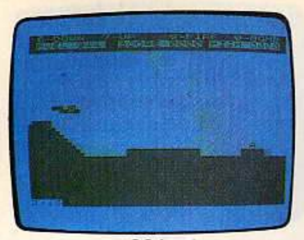


379

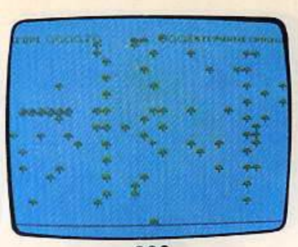


380



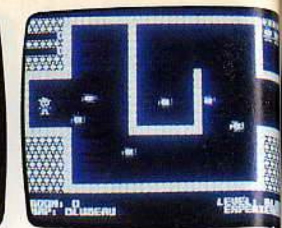

381


382

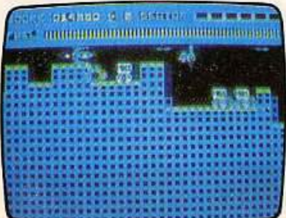

383



384


385

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
381. SCRAMBLE	Quick Silva	ZX 81 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	—
382. SEA LORD	Bug Byte	BBC Election	Action	1	Cassette	★★	★★★★	★★
383. SECTIONNEUR	V.T.R.	ZX 81	Action	1	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★
384. SERPENTYNE	Broderbund Software	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★	★★★★	★★
385. SHAMUS	Synapse Soft	Commodore 64	Action	1	Cassette et disquette	★★★	★★★★	★★★★
386. SHATTERED ALLIANCE	Computerre S.S.I.	Apple 48 K Atari 32 ou 40 K	Wargame	1-2	Cassette et disquette	—	—	—
387. SHENANIGANS	Dragon Data	Dragon 32	Aventures conversationnelles	1	Cassette	★★★★	—	—
388. SIREN CITY	Interception Micro	Commodore 64	Action	1	Cassette et disquette	★★★	★★★★	★★★★
389. SKIER 64	Micro Application	Commodore 64	Simulation sportive	1	Cassette	★★★	★★★	★★
390. SKRAMBLE	Microdéal	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
391. SKRAMBLE	Anirog Software	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★	★★★★	★★★
392. SKY BLAZER	Broderbund	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
393. SLAP DAB	Anirog Software	VIC 20	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★
394. SLINKY	Cosmi	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★
395. SLITHER	Coleco	C.B.S. Colecovision	Réflexes	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★
396. SNAKE BYTE	Sirius	Apple II	Action	1	Disquette	★★★	★★★★	★★
397. SNOOPY ET LE BARON ROUGE	Atari	Atari 2600	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★★
398. SOLO FLIGHT	Micro Prose	Commodore 64	Simulation de vol	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★★	★★★★
399. SORCELLERIE II : le chevalier de diamant	Ediciel	Apple II	Jeu de rôle	1	Disquette	★★★★	—	—
400. SORCELLERIE I : le donjon du suzerain hérétique	Ediciel	Apple II	Jeu de rôle	1	Disquette	★★★★	—	—


391

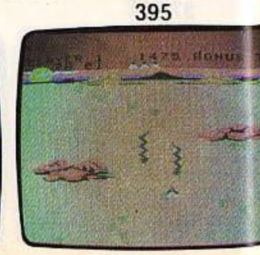

392



393

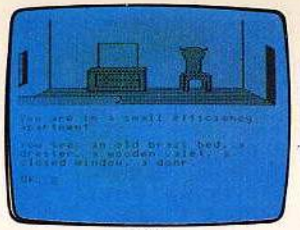


394

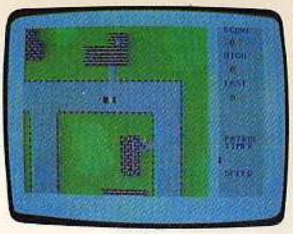

395



386



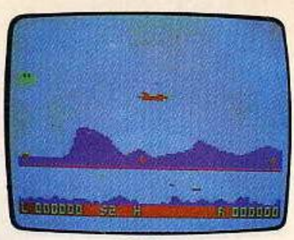
387



388



389



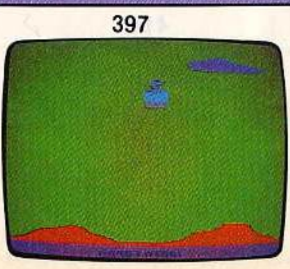
390

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	75 F	Percez les défenses ennemies et détruisez leurs installations.	Un jeu classique au graphisme un peu trop sommaire.
★★★★	150 F	Vous êtes à bord d'un sous-marin dans les eaux de la mer rouge lorsque vous apprenez que les escorteurs « Sea Lord » sont à votre recherche.	Les différents objets représentés à l'écran sont trop simples pour être intéressants.
★★★★	240 F	Détruisez la diabolique chenille qui se rapproche de vous.	Un *Centipède* classique agrémenté d'une bonne musique de fond.
★★★	350 F	Echappez à une chenille folle dans un labyrinthe et empêchez-la de dévorer une appétissante grenouille.	Un thème classique mais le jeu est assez bien réalisé.
★★★★	K7 : 200 F DISQ. : 500 F	Shadow, votre ennemi rôde autour de vous. Il faut le détruire.	Un jeu d'action qui fait appel à vos réflexes.
★★★★	990 F	Quatre scénarios fantastiques issus de l'« Héroïc Fantasy » et trois scénarios sur des thèmes de l'Antiquité.	Un très bon jeu pour qui veut s'amuser sans trop réfléchir.
★★★★★	250 F	Parviendrez-vous à vous emparer du trésor caché au pied de l'arc-en-ciel ?	Un bon jeu d'aventure, servi par des graphismes corrects et un temps de réponse très court.
★★★★	145 F	Policier d'élite, vous devez faire respecter l'ordre et la loi dans une ville austère.	Ce jeu mettra vos réflexes et le joystick à rude épreuve. Faites bien attention de ne pas vous laisser emporter par la vitesse.
★★★	100 F	Participez à un championat de ski que personne de votre équipe n'a jamais pu gagner.	Se diriger sur les pistes à l'aide d'un joystick, relève de la mission impossible.
★★★★★	200 F	Infiltrez-vous au milieu des lignes ennemies et réduisez leurs défenses à néant.	Une bonne version de ce jeu maintenant bien connu.
★★★★	140 F	Au commandes de votre vaisseau inter-galactique, un rude périple vous attend. Vous devrez traverser les six secteurs de défense.	La guerre spaciale fait toujours recette, surtout lorsque l'action est trépignante.
★★★★★	330 F	Aux commandes de votre avion, parviendrez-vous à mener à bien vos cinq missions de bombardement ?	Un bon jeu d'action, varié.
★★★★★	130 F	Vous avez décidé de repeindre votre salon. Armé d'un pot de peinture et d'un rouleau vous commencez le travail.	Un jeu simple au premier abord, qui nécessite beaucoup d'adresse dès que trois membres investissent les pièces.
★★★★★	350 F	Vous incarnez un ressort sautant de cube en cube pour les faire changer de couleur. Attention aux différents monstres qui ne vous faciliteront pas la tâche.	Un jeu qui ressemble énormément à *Q-Bert.*
★★★	850 F avec Roller controller	Echappez aux hordes de serpents qui hantent le désert, accompagnés de dragons.	A recommander aux amateurs de tir non stop. Les autres risquent d'être déçus.
★★★	450 F	Devenu serpent, vous devez parcourir l'écran en évitant ou en ramassant certains objets.	Un logiciel de jeu déjà assez ancien et qui, à présent manque d'attrait.
★★★★★	289 F	Snoopy attaque le baron rouge sur sa niche à réaction.	Très rapide, Snoopy doit trouver pilote à sa hauteur pour l'aider à gagner.
★★★★★★	155 F	Décollez, faites le tour de l'espace aérien visible entre deux montagnes.	Ce logiciel n'est pas le plus rapide du genre, mais sans aucun doute le plus attrayant.
★★★★★★	500 F	La suite de *Sorcellerie 1.* Retrouvez le sceptre de Gnilda (pour « personnage de niveau 13 » au moins).	Un très bon jeu de rôle, à peine moins bon que le premier volet et en français.
★★★★★★	650 F	Parviendrez-vous à récupérer l'alumette de Werdna.	Un fantastique jeu de rôle de type Donjons et Dragons, en français.

396



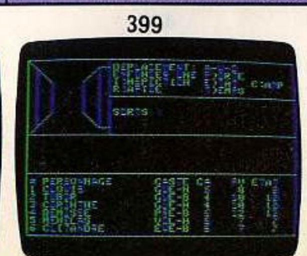
397



398

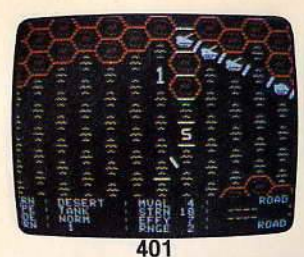


399



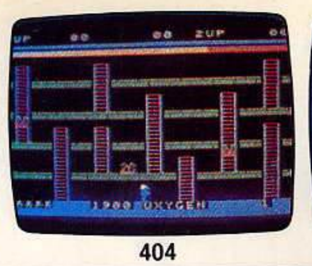
400

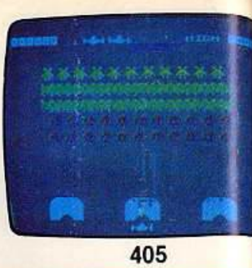



401


402


403


404


405

500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
401. SOUTHERNE COMMAND	S.S.I.	Apple 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
402. SPACE ACTION	Handic	Commodore 64	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★★★
403. SPACE FURY	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★	★★★	★★
404. SPACE PANIC	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★	★★	★★
405. SPACE RAIDERS	Psion	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★	★★★
406. SPACE STATION ZULU	Avalon Hill	Apple II	Stratégie	1	Disquette	★★★★	—	—
407. SPACE TREK	Quazar Computing	Lynx 48 K	Action et stratégie	1	Cassette	★★	★★	★★★
408. SPANNERMAN	Camsoft	Lynx 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
409. SPARE CHANGE	Broderbund	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Disquette	★★★	★★★★★	★★★★
410. SPECTRA SMASH	Romik Software	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★	★★★
411. SPIKE	Milton Bradley	Vectrex	Habileté et réflexes	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★★★
412. STARCLASH	Micromega	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
413. STAR FIGHTER	Durell	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★	★	★★
414. STARGAZER SECRETS	Computer Rentals Ltd	Spectrum 48 K	Connaissances	1	Cassette	★★★	—	—
415. STAR MAZE	Sir-Tech	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★	★★★	★★
416. STAR TRECK	Sega	Commodore 64	Action	1	Cartouche	★★★	★★	★★★
417. STAR WARRIOR	Visions	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
418. STONKERS	Imagine	Spectrum 48 K	Wargame	1	Cassette	★★★★	—	★★★
419. STOPPEZ LES MISSILES	C.P. Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
420. STRIP POKER	Artworx	Commodore 64	Simulation	1-2	Cassette	★★★	★★	★★

411



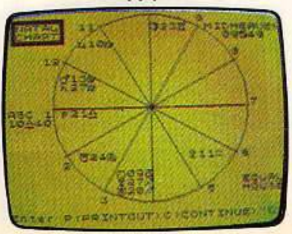
412



413



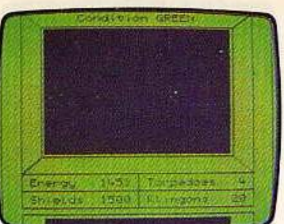
414

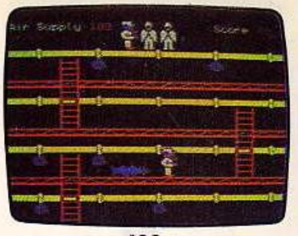


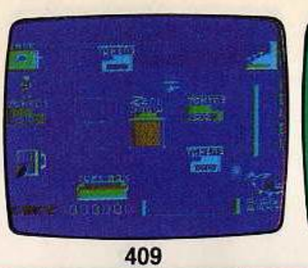
415

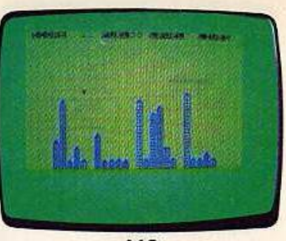



406


407


408


409


410

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★★	680 F	Revivez la guerre du Kipoure dans le désert du Sinaï (Israël contre Egypte) en 1973.	Un niveau tactique et un niveau stratégique ; une belle victoire pour les créateurs de ce logiciel de très haut niveau.
★★★	270 F	Assis aux commandes d'un avion à réaction, il s'agit de détruire le maximum de météorites.	De l'action, encore de l'action, toujours de l'action ! A réserver aux fanatiques du tir à outrance.
★★★★	350 F	Des projectiles de toutes tailles tournoient vers vous. Détruisez-les. Si vous survivez, des vaisseaux de plus en plus sophistiqués se rueront sur vous.	Un des plus durs combats spatiaux que la Coleco ait proposé. Une horrible tête verdâtre commente les résultats avec cynisme.
★★★	350 F	Creusez des trous pour détruire les monstres qui vous poursuivent. Mais attention à votre timing !	Plus le jeu avance et plus votre situation devient inconfortable, d'où l'intérêt du jeu.
★★	100 F	Détruisez les vagues d'envahisseurs.	Une version d'*Invaders*, pas très convaincante.
★★★★★	395 F	Grâce à votre équipage, défendez la station spatiale contre les larves qui l'envahissent.	Un jeu original et amusant.
★★★★	130 F	Vous devez nettoyer l'espace de tous ces affreux Klingons qui se cachent dans les différents secteurs.	Un *Startrek* classique, desservi par un graphisme quelconque.
★★★★★	150 F	Exercer le métier de plombier dans une centrale nucléaire n'est guère une chose aisée, surtout quand celle-ci est peuplée de créatures mutantes.	A notre avis, le meilleur jeu d'action sur le *Lynx*.
★★★★★	240 F	Remplissez vos coffre-forts de jetons en évitant que deux affreux ne vous les volent.	Très drôle et très subtil. Il est possible de modifier à l'infini les caractères des personnages.
★★★	90 F	Bombardez une ville pour pouvoir vous poser au milieu des décombres.	Un jeu simple mais assez difficile.
★★★★	n.c.	Sauvez Molly votre fiancée en sautant d'échaffaudage en échaffaudage.	Les personnages « parlent » sans adjonction d'un module supplémentaire : très drôle et vivant.
★★★★	n.c.	Détruisez les vagues de vaisseaux ennemis qui vous attaquent.	Un *Invaders* classique aux graphismes agréables.
★★	120 F	Aux commandes d'un vaisseau spatial, anéantissez les hordes ennemies que seul votre radar à infra-rouge rendra visible.	Un jeu d'action sans grand intérêt.
★★★★★★	95 F	Ce logiciel dresse votre carte du ciel et fait ensuite l'analyse de votre thème astral.	Une approche passionnante des secrets de l'astrologie.
★★★	433 F	A bord de votre vaisseau, récupérez les neuf diamants dispersés dans le labyrinthe.	Un jeu guère passionnant.
★★★★	450 F	Combattez les forces des Nomad qui vous menacent depuis plusieurs années lumières.	Un univers qu'aucun jeu vidéo n'a pu affronter avant vous.
★★★	100 F	Détruisez les vagues d'envahisseurs avant qu'ils n'atterrissent.	Un *Invaders* classique aux graphismes agréables.
★★★★★	80 F	Vous devez soit détruire les armées de l'ennemi, soit investir son port et son quartier général.	Un bon wargame, très rapide.
★★★★★	85 F	Aidez Annie, la charmante jeune fille, à empêcher le président Raygun de déclencher un terrible holocauste nucléaire.	Un jeu au thème nouveau mais le graphisme des salles est trop sommaire.
★★	160 F	Enlevez tous les vêtements de Suzie et de Mélissa en restant vous-même habillé.	Seul intérêt d'un jeu comme celui-ci : amuser un instant vos invités d'une soirée.

416



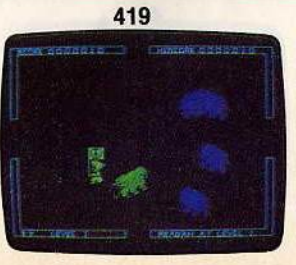
417



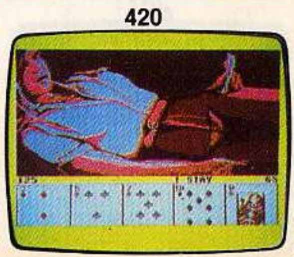
418



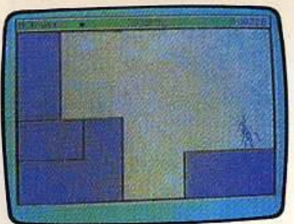
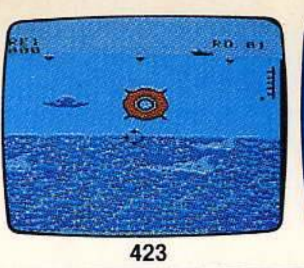
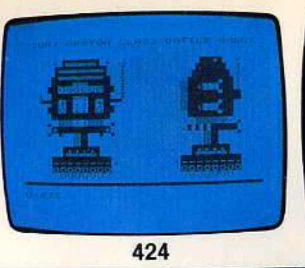
419



420



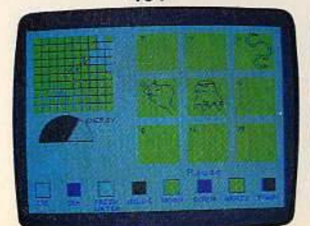
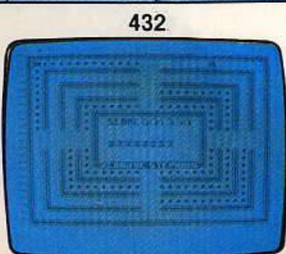


421

422

423

424

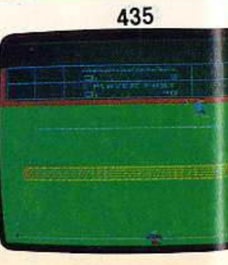
425

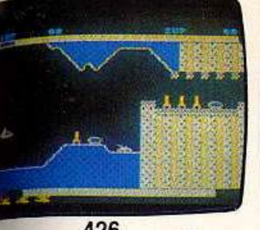
500 CARTOUCHES, CASSETTES ET DISQUETTES

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
421. STRIP 21	Micro Puce	Oric 1/Atmos	Jeu de cartes	1	Cassette	★★★★★	★★★	★★
422. STYX	Supersoft	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★
423. SUBROC	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
424. SUBSPACE STRIKER-ZOR	Pixel	ZX 81 16 K	Action et stratégie	1	Cassette	★★★★★★	★★★	—
425. SUEURS FROIDES	Duc	Oric 1/Atmos	Stratégie	1	Cassette	★	★	★
426. SUPER COBRA	Parker	Atari 600/800 XL	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
427. SUPER DOG FIGHT	Terminal	Commodore 64	Action	2	Cassette	★★★★	★★★	★★★
428. SUPER METEORS	Softeck	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★	★	★
429. SUPER SABRE	Sprites	Spectrum 48 K	Simulateur de vol	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
430. SUR LES TRACES DU DEIRDRON	Ediciel	Apple II	Aventures conversationnelles	1-2	Disquette	★★★★	★★★	—
431. SURVIVAL	Macmillan	Spectrum 48 K	Stratégie	1	Cassette	★★★★	—	★★★
432. TAMPONNEUR	V.T.R.	ZX 81	Action	1	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★
433. TARZAN	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action et habileté	1-2	Cartouche	★★★★★★	★★★★	★★★★
434. TENDRE POULET	Sprites	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★
435. TENNIS	Atari	Atari 2600	Simulation sportive	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★★★
436. TENNIS	Video Technologie	Laser 200/310	Simulation sportive	1-2	Cassette	★★★	★★★★	★★
437. THE GAUNTLET	P.S.S.	ZX 81	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	—
438. THE HOBBIT	Melbourne	Spectrum 48 K	Aventures conversationnelles	1	Cassette	★★★★★	—	—
439. THE HOUSE OF THE LIVING DEAD	Philipps Associates	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
440. THE LORDS OF MIDNIGHT	Beyond	Spectrum 48 K	Aventures et wargame	1	Cassette	★★★★★★	—	—

431

432

433

434


435




426



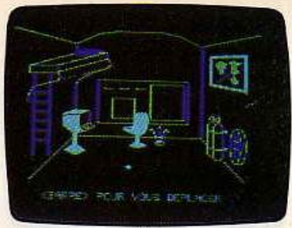
427



428



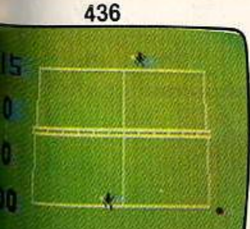
429



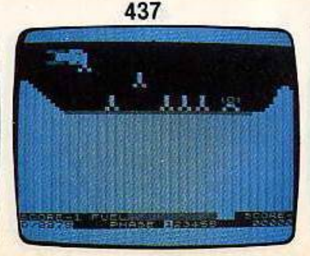
430

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★	120 F	A l'aide d'un jeu de cartes, approchez-vous le plus possible du nombre 21 pour voir Elsa se dévêtir.	Une partie complète dure souvent plus d'une heure... Il reste à savoir si « le jeu mérite la chandelle ».
★★★★	150 F	A l'aide d'un joystick, dirigez les Sparkes pour couvrir plus de 75 % de l'écran.	Inspiré du jeu d'arcade *Styx*, ce logiciel vous fera passer des moments inoubliables.
★★★★	350 F	Eliminez tous les adversaires qui passent à votre portée ou vous attaquent.	De l'action, toujours de l'action mais un peu lassante parfois...
★★★★★	65 F	Subspace Striker : à bord de votre sous-marin de l'espace, vous devez torpiller le maximum d'ennemis. Zor : contrôlez votre robot dans un combat sans merci.	Deux bon jeux, mis en valeur par des graphismes remarquables pour *ZX 81*.
★★	180 F	Vous avez cinq allumettes pour traverser une pièce entièrement noire.	Un logiciel sans aucun graphisme, peu intéressant.
★★★★	400 F	Pilote d'hélicoptère, vous vous lancez dans des galeries hyper-protégées, à l'assaut d'une base ennemie.	Très difficile à mener à son terme, *Super Cobra* vous garantit des heures de combats étonnants.
★★★★★	155 F	A bord d'un cou-cou de la seconde guerre mondiale défendez votre espace aérien.	Un logiciel très réaliste avec des graphismes exceptionnels.
★★★	120 F	A bord de votre vaisseau, détruisez sans fléchir les météorites avant qu'elles n'atteignent votre planète.	Un jeu trop classique sans animation particulière.
★★★★	120 F	Un simulateur de vol pour piloter en herbe et passionnés de combats aériens.	Ce logiciel de simulation de vol est assez réaliste.
★★★★★	500 F	Arriverez-vous à vous emparer du Deirdron, ce mystérieux objet qui vous fera connaître les secrets de l'univers.	Une aventure réclamant toute votre sagacité.
★★★★	n.c.	Recherchez votre nourriture, tout en échappant aux prédateurs.	Un jeu tout à fait original.
★★★★★	250 F	Parcourez un circuit fermé sans vous faire percuter par le bolide fou.	Un jeu au rythme infernal, nécessitant des réflexes fulgurants et un peu de stratégie.
★★★★★	500 F	Aidez Tarzan à délivrer tous les singes de la forêt en évitant les pièges multiples de la jungle.	Graphismes superbes et jeux passionnants, assez difficile pour ne pas vous lasser de sitôt.
★★★★	120 F	La vie de notre poule est devenue un véritable enfer. Revivez la trépidente odyssée de ce gallinacé.	Un jeu d'action plein d'humour où votre cœur battra plus fort à chaque coup de fusil.
★★★★★	250 F	Engager, renvoyer en fond de court, smasher, lober... pour battre l'adversaire en trois sets gagnants.	Un des meilleurs tennis, aux très grandes possibilités tactiques.
★★★	69 F	Placez-vous au centre du terrain pour disputer un match de tennis intensif.	Logiciel dépassé par rapport aux productions pour d'autres machines mais honnête pour un Laser 200.
★★★★★	60 F	Infiltrez-vous au milieu de la défense ennemie et détruisez leurs installations.	Une bonne adaptation pour *ZX 81* de ce jeu bien connu.
★★★★★	200 F	Revivez les aventures de Bilbon, le héros de Tolkien.	Un fabuleux jeu d'aventure complété par des graphismes réussis.
★★★	95 F	Réunissez les quatre fragments du talisman qui vous permettra de faire disparaître les vampires.	Un jeu trop classique et guère passionnant.
★★★★★	150 F	Découvrez la lande de Minuit et conduisez vos armées dans cette lutte qui vous oppose aux hordes de la Mort Noire.	Un jeu fabuleux, quasiment le meilleur dans le genre.

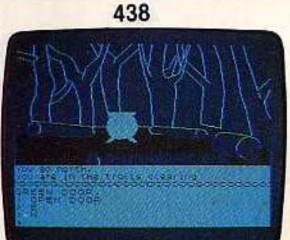
436



437



438



439.

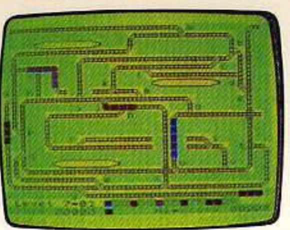


440




441

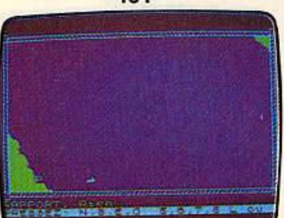

442


443

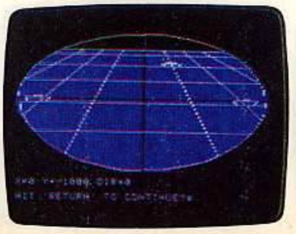

444


445

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
441. THE OMEGA RUN	C.R.L.	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★
442. THE ROAD TO GETTYSBURG	S.S.I.	Apple II	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
443. THE TRAIN GAME	Microsphere	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
444. THE TURK	C.C.P.	Spectrum 48 K	Réflexion	1-2	Cassette	★★★★★	—	—
445. THE ULTRA	PSS	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
446. THE WITNESS	Infocom	Apple II	Policière	1	Disquette	—	—	—
447. THE WORMS	Quazar Computing	Lynx 48 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	★★★
448. THREE MILE ISLAND	Muse	Apple II	Simulation	1	Disquette	★★★	—	★★
449. THRUSTA	Software Project	Spectrum 16 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
450. TIME PILOT	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★★	★★★
451. TITANIC	R & R Software	Spectrum 48 K	Aventures conversationnelles	1	Cassette	★★★	—	—
452. TORNADO LOW LEVEL	Vortex	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★
453. TORPEDO FIRE	S.S.I.	Apple 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
454. TORTUES	Philips	G 7200, G 7400 et JOPAC 7400	Action et stratégie	1-2	Cartouche	★★	★★★★	★★
455. TOUCHSTONE	Microdeal	Dragon 32	Aventure et action	1-2	Cassette	★★★★	★★★	★★★
456. TOUR DE FRANCE	Algo Rythme	Hector	Educatif	1	Cassette	★★★★	★★	★
457. TRANZ AM	Ultimate	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette et cartouche	★★★★★	★★★★	★★★★
458. TRASHMAN	New Generation Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★★
459. TREASURE ISLAND	Camsoft	Lynx 48 K	Aventure conversationnelle	1	Cassette	★★★	—	—
460. TRIDI 444	Vifi-Nathan	TO7	Educatif	1-2	Cassette	★★★	—	—


451


452

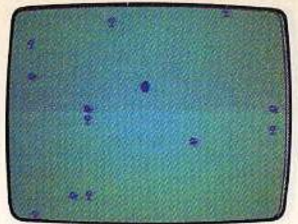

453

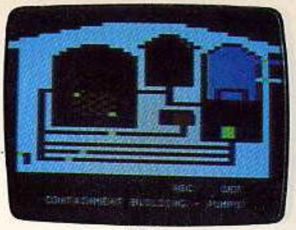


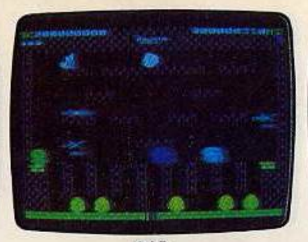
454

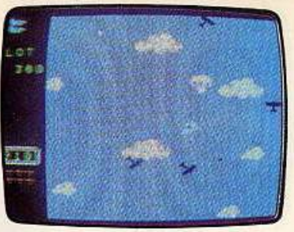

455


446


447


448


449


450

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★	n.c.	Parviendrez-vous à franchir, à bord de votre bombardier, les lignes de défense ennemies et détruire leur centrale nucléaire.	Les graphismes en trois dimensions donnent tout le piment à ce jeu.
—	685 F	Prenez la place du général Lee ou du général Meade dans cet épisode de la guerre de Secession.	Un bon wargame, de niveau élevé.
★★★★	95 F	Vous devez contrôler les aiguillages de votre gare et éviter de mécontenter les voyageurs.	Les joies du petit train sur micro-ordinateur.
★★★	115 F	Jeu d'échecs classique.	Un bon graphisme mais un programme un peu trop faible.
★★★★	95 F	De nombreux étrangers veulent vous entraîner dans un combat impitoyable. Arriverez-vous à suivre ?	*The ultra* est une version améliorée du classique *Space Invaders*.
★★★★	630 F	Parviendrez-vous à éclaircir le mystère de la mort de Mme Linder ?	A la fois un jeu d'aventure et une enquête policière. Pour les apprentis Sherlock Holmes.
★★★★	120 F	Aidez Wilberforce, le gentil vers, à respirer le suave parfum des fleurs se trouvant sur son territoire.	Un difficile jeu d'action, où les manettes de jeu sont fortement recommandées.
★★★★★	437 F	Parviendrez-vous à contrôler une centrale nucléaire ?	Une simulation très complète et angoissante.
★★★★	100 F	Vous devez détruire les nids des habitants de la planète Spectra.	Un graphisme agréable mais une action un peu trop répétitive.
★★★★	470 F	Affrontez des avions de plus en plus récents et de plus en plus agressifs.	Astucieusement réalisé, *Time Pilot*, sans être génial, mérite le coup d'œil.
★★★★	140 F	Retrouvez le trésor englouti du *Titanic*.	Un des rares jeux d'aventures en français, mais le graphisme est trop sommaire.
★★★★	85 F	Prenez les commandes de votre avion supersonique et survolez les installations ennemies.	Un très bon graphisme en trois dimensions dans ce jeu mi-action, mi-simulateur de vol.
★★★★	750 F	Combat naval pour deux joueurs ou contre l'ordinateur qui attaque alors votre convoi.	Nombreux choix de navires et de sous-marins ; des graphismes de qualité.
★★★★	275 F	Super tortue part à la rescousse de ses bébés, retenus prisonniers par des scarabés.	Graphisme sommaire mais action trépidante qui vous demandera habileté et rapidité.
★★★★	200 F	Atteindrez-vous à la pierre philosophale dans les dédales de ce labyrinthe bien gardé.	Un jeu moyen tant par les graphismes que par l'action qui se déroule sur l'écran.
★★★	120 F	Il s'agit de reconnaître les villes de France à chaque fois que votre avion en survole une.	Une bonne idée pour apprendre d'une façon amusante la géographie de notre pays.
★★★★	K7 : 100 F Cart. : 185 F	Arriverez-vous à récupérer les huit coupes de puissance en parcourant les Etats-Unis malgré les bolides noirs qui vous poursuivent ?	Un jeu intéressant demandant tout à la fois stratégie et réflexes.
★★★★	100 F	Le métier d'éboueur n'est guère facile, surtout quand les propriétaires des pavillons sont si tatillons au sujet de leur chère pelouse.	Un bon jeu d'action, au thème tout à fait original.
★★★	150 F	Récupérez le fabuleux trésor du capitaine Hook, gardé par des monstres féroces.	Une initiation aux jeux d'aventures.
★★★★	325 F	Morpion en trois dimensions : aligner quatre points, tout en empêchant l'adversaire d'en faire autant.	La troisième dimension et l'ordinateur transcendent le jeu de morpion. (A partir de 8 ans)

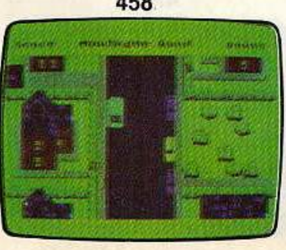
456



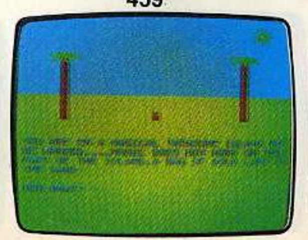
457



458

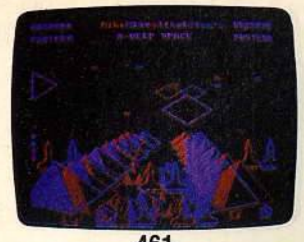


459



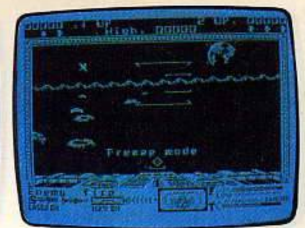
460

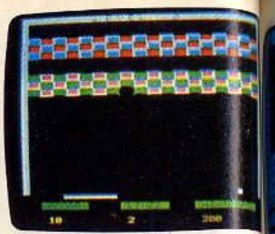



461


462

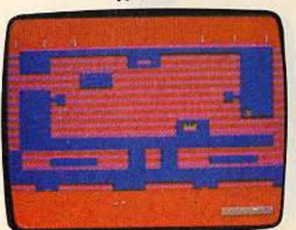

463


464

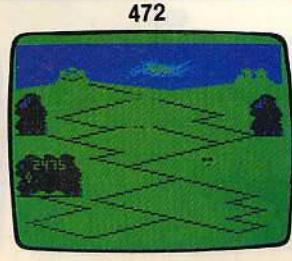

465

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
461. 3 DEEP SPACE	Postern	BBC Election	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★	★★★
462. 3 D FORMULE 1	Ere Informatique	ZX 81 16 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★	—
463. 3 D GLOOPER	Super Soft	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
464. 3 D LUNATTACK	Hewson Consultants	Dragon 32	Action	1-2	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★★
465. 3 D MAZE BREAKOUT	IJK	Oric 1	Jeu de rôle et d'action	1	Cassette	★★★	★★	★★★
466. 3 D SEIDDAB ATTACK	Hewson Consultants	Dragon 32	Action	1-2	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★
467. 3 D SPACE WARS	Hewson Consultants	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★★★	★★★★★	★★★★★
468. 3 D TUNNEL	New Generation Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★	★★	★★
469. TRON	Mattel	Aquarius	Action	1	Cartouche	★★★	★★	★★
470. TURBO	Coleco	C.B.S. Colecovision	Course de voiture	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
471. TUTTENKHAM	Parker	Atari 2600	Aventure et action	1-2	Cartouche	★★	★★	★★★
472. UGH	Softek	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★★
473. ULTIMA III	Lord British	Apple II	Jeu de rôle	1	Disquette	★★★★	★★★	★★★
474. ULTIMA ZONE	Tansoft	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★★	★★★
475. UNE CHENILLE VERTE	Sprites	Laser 3000	Action	1	Cassette	★	★★	★★★
476. UTOPIA	Mattel	Aquarius	Jeu de rôle	1	Cartouche	★★★★	★★★	★★★
477. VALHALLA	Legend	Spectrum 48 K	Aventure conversationnelle	1	Cassette	★★★★★	★★★★	—
478. VICTORY	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★	★★★	★★
479. VOICE CHESS	Artic	Spectrum 48 K	Réflexion	1	Cassette	★★★★	—	—
480. VOLEUR	V.T.R.	ZX 81	Action	1	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★★

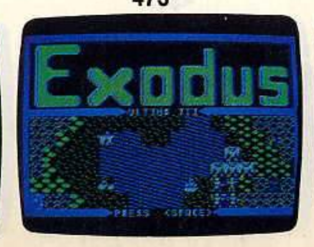
471



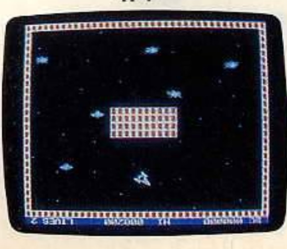
472



473

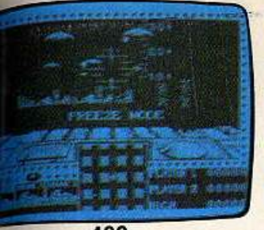


474



475

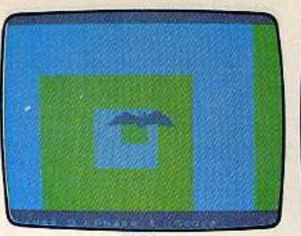




466



467



468



469

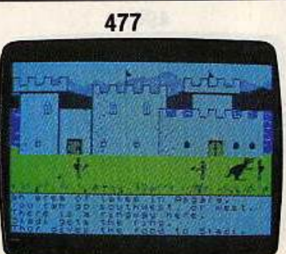


470

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★★★	155 F	Jeu de bataille dans l'espace en trois dimensions. Soyez attentif pour repérer l'ennemi.	Ce jeu est une grande première puisqu'il est en relief. Il faut pour cela utiliser des lunettes spéciales.
★★★	75 F	Arriverez-vous au bout du circuit sans vous retrouver dans le décor ?	Un graphisme 3 D peu convainquant.
★★★★	99 F	Vous évoluez dans un labyrinthe en trois dimensions et où évidemment des fantômes vous créeront des problèmes.	Nouvelle version du célèbre *Pac Man* très bonne qualité pour un prix intéressant.
★★★★★	200 F	Vous devez détruire le quartier général des Seiddab qui se sont implantés sur la Lune.	Un très bon jeu d'action, aux graphismes en trois dimensions réalistes.
★★★	100 F	*3 D Maze* vous fait évoluer dans un labyrinthe ; *Breakout* est un jeu de réflexe de type mur de brique.	Les graphismes sont de bonne qualité, mais ce logiciel n'utilise pas l'ordinateur à son maximum.
★★★★	250 F	A bord de votre char de combat, vous devez nettoyer votre ville de ses agresseurs.	Un bon jeu d'action, au graphisme en trois dimension agréable.
★★★★★	250 F	Infligez de lourdes pertes aux vaisseaux ennemis, et n'oubliez pas de refaire le plein avant que vos réservoirs ne soient complètement vides.	Un jeu difficile, servi par un graphisme en trois dimensions remarquable.
★★	100 F	Sortez vivant du tunnel sans vous cogner et en détruisant les animaux sur votre passage.	Le pseudo-relief ne rachète pas la médiocrité du jeu.
★★★★	300 F	Une adaptation de la scène du lancé de disque du film « Tron ». L'enjeu de chaque partie n'est autre que la vie des joueurs.	L'un des meilleurs logiciels disponibles sur les micro-ordinateurs *Aquarius*.
★★★★★	820 F + module Turbo	Foncez à toute allure sur une piste pleine d'embûches en évitant vos concurrents.	Action trépidante mais prix du module *Turbo* élevé pour son utilité.
★★★	n.c.	Pénétrez dans la pyramide maudite, prenez les trésors et ressortez... vivant !	Malgré un révolver aux cartouches inépuisables, il faut beaucoup d'habileté pour survivre dans ce dédale.
★★★★	200 F	Pas facile de se nourrir quand on est femme des cavernes et que rôdent ptérodactyles et tyranausores.	Un jeu amusant mais l'action est trop répétitive.
★★★★★★	735 F	Vivez, grâce à votre ordinateur, des aventures de type Donjon et Dragons.	L'un des deux meilleurs du genre.
★★★★	120 F	Vous devez abattre une bande de vaisseaux ennemis aussi rapides qu'habiles.	Un jeu qui vous donnera bien du fil à retordre, car maîtriser les rebonds de votre vaisseau réclamera une grande agilité.
★★★	120 F	Une chenille verte doit pour rejoindre son logis, traverser forêts, prairies et montagnes. Son trajet et jonché de dangers.	Un logiciel traditionnel assez classique.
★★★★★	350 F	Un jeu de rôle pour Aquarius où vous devez gouverner une île au mieux.	Il vous faudra beaucoup de stratégie pour gagner et sauver la population.
★★★★★★	150 F	Réaliserez-vous la quête des six objets magiques ?	Un excellent jeu d'aventure basé surtout sur les rapports entre les personnages.
★★	235 F	Repousser les ordes de vaisseaux spaciaux ennemis qui déferlent sur notre pauvre planète.	*Victory* ne fonctionne qu'avec le Roller Controller, qui permet de véritables voltiges aériennes.
★★★★★	85 F	Jeu d'échecs classique.	Un programme de bon niveau et de plus il parle !
★★★★	240 F	Ramassez les sacs d'or dans cette mine abandonnée.	Un amusant jeu d'action.



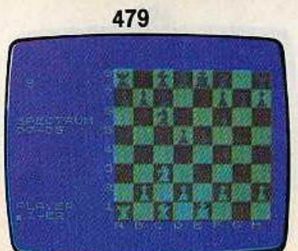
476



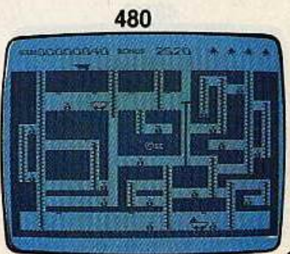
477



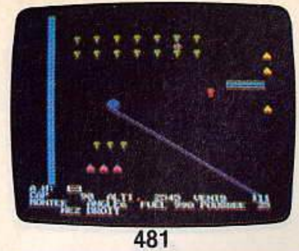
478



479



480


481


482


483



484

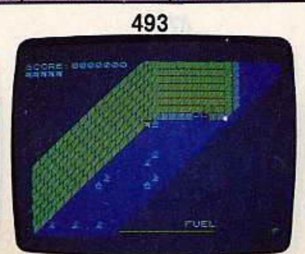


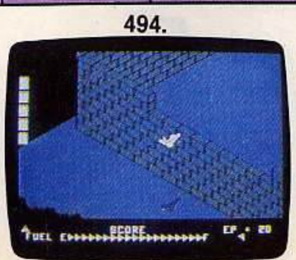
485

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	NOMBRE DE JOUEURS	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE
481. VOL-ORIC	Proriciels	Oric 1	Simulation de vol	1	Cassette	★★★	★★	★★
482. VORTEX RAIDER	Interception Software	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★	★★★★	★★★
483. WARGAMES	Coleco	C.B.S. Colecovision	Action	1-2	Cartouche	★★★★	★★★★	★★★
484. WARP FACTOR	Computerre S.S.I.	Apple 48 K	Wargame	1-2	Disquette	—	—	—
485. WAY OUT	Sirius	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
486. WEB WARS	Milton Bradley	Vectrex	Action	1-2	Cartouche	★★★★★	★★★★	★★
487. WHEELIN'WALLIE	Interceptor	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★★	★★★	★★
488. WHIRLYBIRD RUN	Dragon Data	Dragon 32	Action	1	Cassette	★★★★	★★★	★★★
489. WIRZARDRY III	Sir-Tech	Apple II	Aventure	1	Disquette	★★★★	★★★	★★★
490. WORLD CUP	Artic	Spectrum 48 K	Simulation	1-6	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
491. XERES	Sprites	Lazer 200/310 + 64 Ko	Aventure	1	Cassette	★★★	★★	★
492. XOGS'4	Sprites	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★	★★★★	★★
493. ZAXXAN	Starzone Software	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★	★★★
494. ZAXXON	Sega	Commodore 64	Action	1	Cassette	★★★★	★★★★	★★★
495. ZAXXON	Data Soft	Apple II	Action	1	Disquette	★★★★★	★★★★	★★★
496. ZENJI	Activision	C.B.S. Colecovision	Action et réflexion	1-2	Cartouche	★★	★★★	★★
497. ZODIAC	Anirog	Commodore 64	Action	1	Disquette	★★★★	★★	★★
498. ZORGON'S REVENGE	IJK	Oric 1/Atmos	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★★	★★★
499. ZX REVERSI	C.P. Software	Spectrum 48 K	Réflexion	1-2	Cassette	★★★★	—	—
500. ZZOOM	Imagine	Spectrum 48 K	Action	1	Cassette	★★★★★	★★★★	★★★★★

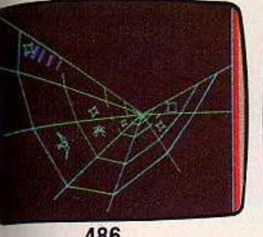
491


492

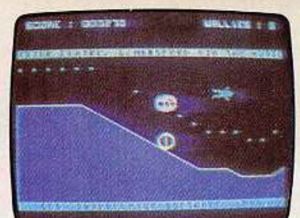

493


494.


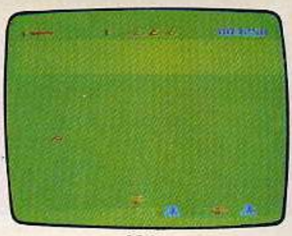
495

486



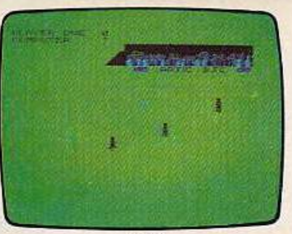
487



488



489



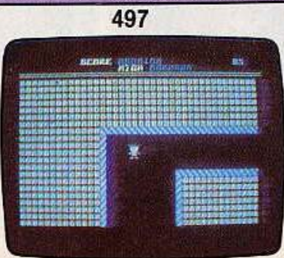
490.

INTÉRÊT	PRIX T.T.C. (indicatif)	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
★★	45 F environ	Vous devez piloter un Oric 787 et le faire atterrir grâce aux instruments de bord qui apparaissent sur l'écran.	Le premier logiciel de simulation de vol disponible sur *Oric 1* : un peu simple.
★★★★	120 F	Chassez un pauvre lapin dans la forêt qui change de décors au fur et à mesure que le jeu avance. Attention aux pièges !	Des graphismes correctes, malheureusement le thème reste trop répétitif.
★★★★★	390 F	Revivez le fameux film « Wargame » et sauvez le monde de la destruction.	Jeu de réflexe et non de stratégie, *Wargame* exige rapidité et concentration.
★★★★	660 F	Wargame spatial contre des empires galactiques ; vagues souvenirs de *Star Trek*.	Cinq scénarios en français qui vous lancent dans l'espace. Survivrez-vous ?
★★★★	465 F	Trouvez la sortie du labyrinthe en évitant de vous faire voler votre boussole.	Un jeu de labyrinthe classique en trois dimensions, avec un large choix de parcours.
★★★★★	n.c.	Vous planez dans un couloir sans fin à la recherche de trophées cosmiques.	Un univers fantastique et glacé pour un jeu inquiétant et passionnant.
★★★★	195 F	En dirigeant un dentier de l'espace, dévorez des pastilles d'énergie en évitant de vous casser les dents sur divers objets.	Un logiciel complètement fou qui ne manquera pas de vous surprendre.
★★★★	250 F	A bord de votre hélicoptère, infiltrez-vous au milieu des lignes ennemies et détruisez leurs installations.	Un jeu classique, bien rendu graphiquement.
★★★★★★	450 F	Traditionnel jeu d'aventure. Vous irez de pièces en pièces à la recherche d'un trésor mais gare aux pièges et trappes.	Un excellent jeu graphique que vous apprécierez sûrement.
★★★★★	100 F	Parviendrez-vous à remporter la coupe dans ce tournoi de football difficile.	Une bonne simulation, mais les joueurs « blancs » sont parfois assez mal visibles.
★★★	120 F	Partez à la recherche de la statue en or de Xéres, cachée à l'intérieur d'un labyrinthe.	Premier programme en 64 K. Vision en trois dimensions du labyrinthe.
★★★	95 F	Parviendrez-vous à détruire la forteresse Xogs avant que ces vaisseaux n'atteignent la Terre.	Un combat spatial d'un genre particulier. En effet, à chaque ennemi manqué, vous perdrez des points.
★★★★★	n.c.	A bord de votre avion, détruisez l'armée ennemie.	Une adaptation fidèle de *Zaxxon*, mais l'animation est médiocre.
★★★★★	250 F	Vous devez traverser à bord de votre avion de chasse un territoire hostile, où vous attendent mitraillettes et missiles.	Un jeu qui demande rapidité et réflexion.
★★★★★	350 F	Ici encore des envahisseurs, mais dans un décor spatial dessiné en perspective. Vous devrez attaquer les forteresses ennemies.	Un combat spatial qui peut être considéré comme l'un des meilleurs du genre. L'utilisation d'un joystick est presque obligatoire pour combattre dans de bonnes conditions.
★★★★★	350 F	Courez vers toutes les zones non irriguées d'un labyrinthe pour les mettre en contact avec le centre vital.	Temps limité, ennemis à éviter, champ de jeu qui croît en cas de succès, *Zenji* séduira tous les amateurs de réflexion rapide.
★★★★	195 F	Un parcours casse-tête à découvrir au fur et à mesure de votre progression. Mais attention aux monstres géants !	Un classique du Commodore 64 que proposent différents créateurs de logiciel.
★★★★★	120 F	Après Xénon, l'aventure se poursuit. Partez au secours de la princesse Roz. Mais il faut avant découvrir des pièces précieuses.	*Zorgon* est la superbe suite de *Xenon*, qui vous surprendra par sa difficulté. Un logiciel indispensable dans toute ludothèque.
★★★★	100 F	Jeu d'Othello-Reversi classique.	Un partenaire de bon niveau, mais les temps de réflexion aux niveaux élevés sont trop longs.
★★★★★	95 F	Aux commandes de votre avion, vous devez aidez vos compatriotes à s'échapper, en dépit des attaques aériennes, des tanks et des sous-marins ennemis qui les guettent.	Un bon jeu d'action, varié et au graphisme en trois dimensions.

496.



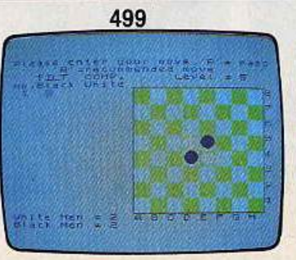
497



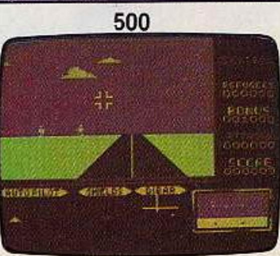
498



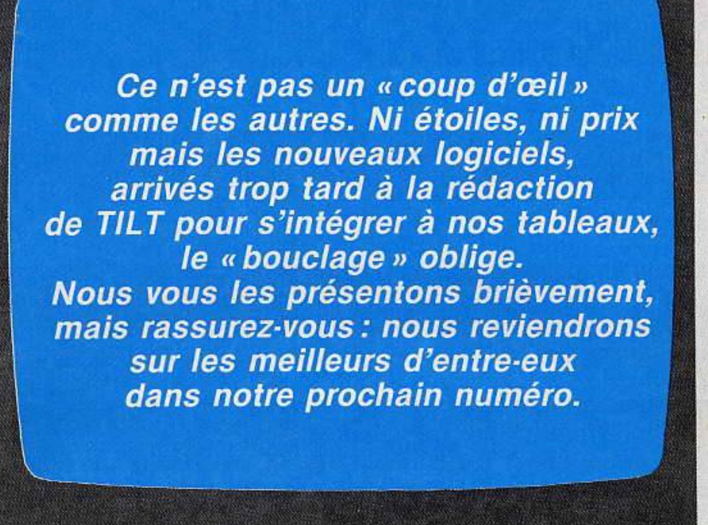
499



500

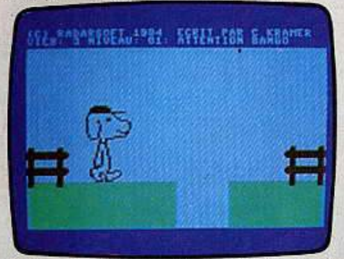


SPÉCIAL DERNIÈRE

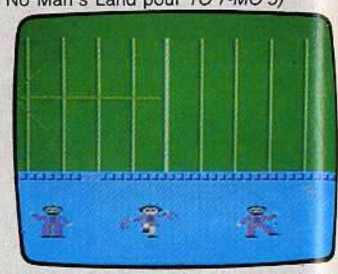




Archon II Adept : 12 monstres, 4 « adepts », pour les amateurs de stratégies et d'action. (Disquettes Electronic Arts pour *C 64)*

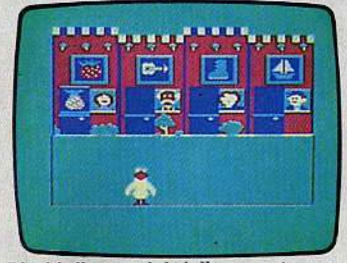

Bango : partez avec Bango, le chien à la patte habile et aidez-le à retrouver sa niche. Bonne animation mais principe décevant. (K7 MA Software pour *C 64)*

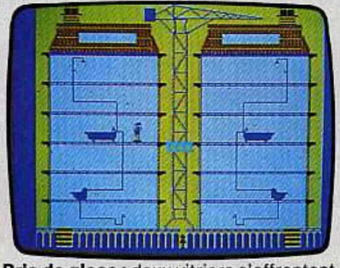

Attrape-mots : reconstituez les mots dont l'ordinateur vous présente les lettres, mélangées ou en mouvement. (K7 No Man's Land pour *TO 7-MO 5)*


Battlin'Bands : menez votre formation musicale sur les chemins de la gloire en composant des partitions toujours plus étonnantes. (K7 C.B.S. pour Atari *600 XL)*



Beach Head : partez à l'assaut du QG ennemi, escadrille d'avion, flotille, tanks, torpilles, le menu est particulièrement réjouissant. (K7 Access pour *C 64)*


Big bird's special delivery : adressez les bons objets aux bonnes personnes pour la plus grande joie de vos « big birds ». (Disquette C.B.S. pour *C 64)*

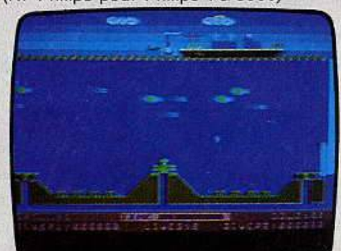

Bris de glace : deux vitriers s'affrontent dans deux immeubles. Le premier qui pose toutes ses glaces est le vainqueur. (K7 Philips pour Philips *VG 5000)*

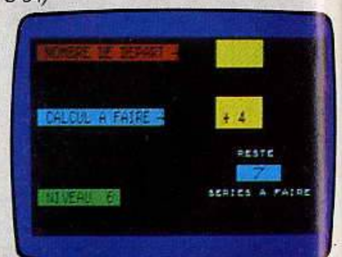

Bumping Buggies : une variante de *Bump'un jump,* particulièrement saignante ! (K7 Bubble bus Software pour *C 64)*

Businessman : lancez-vous sur le marché de la finance. Méfiez-vous des grèves et des dévaluations. (K7 Ere Informatique pour *Oric 1/Atmos)*

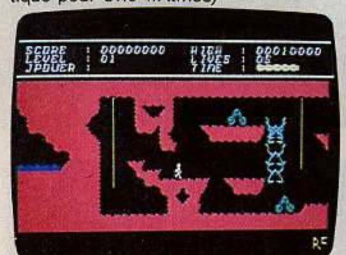


Canonade/Oric Pot : deux jeux sur une cassette : un tir sur cible et un jack pot, entièrement basés sur le hasard. (K7 Micro Programme 5 pour *Oric 1/Atmos)*


Captain Sticky's Gold : le capitaine doit récupérer les lingots d'or cachés au fond de la mer. Mais des ennemis le guettent. (K7 English Software pour Atari *600 XL)*



Cara : additions et soustractions au programme de ce logiciel éducatif. Du cours élémentaire à la sixième. (K7 No Man's Land pour *TO 7-MO 5)*

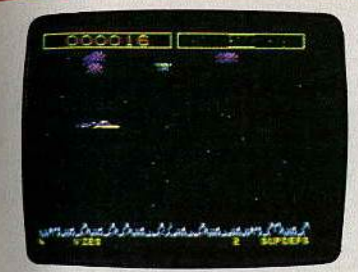


Cave Fighter : 31 salles souterraines pour faire vos preuves contre fleurs carnivores et araignées géantes. (K7 Buble bus pour *C 64)*


Chess : un jeu d'échecs bien réalisé. La lisibilité des pièces est parfaite. Nous reviendrons plus longuement sur ces capacités. (K7 IJK pour *Oric 1/Atmos)*


Computer War : revivez *Wargame,* le jeu de guerre, et sauvez la terre de la destruction ordonnée par un ordinateur. (K7 Creative Sparks pour Atari *600 XL)*

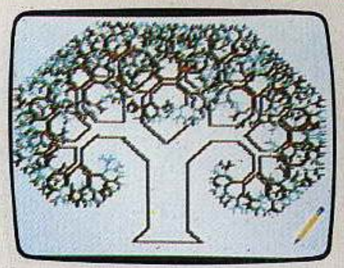

Congo Bongo : affrontez la jungle et ses mystères dans cette version excellente du jeu bien connu. (Cartouche Coleco pour *Colecovision)*



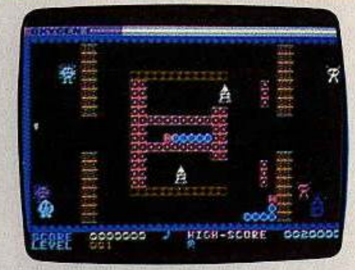
Contre-Attaque : défendez la Terre contre une invasion extra-terrestre avec votre vaisseau à rayons gamma. (K7 Micro Programme 5 pour *Oric 1/Atmos)*



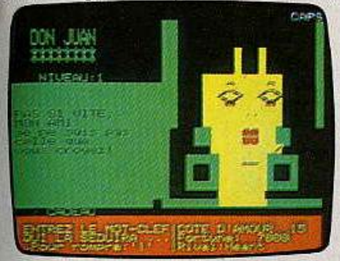
Corman : sautez d'échaffaudages en tapis roulants sans vous faire attraper. Classique, trop classique. (K7 MA Software pour *C 64)*



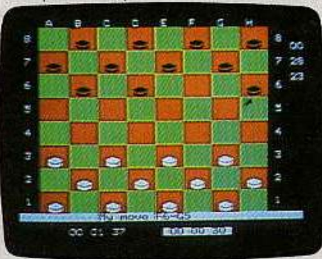
Designer pencil : créez avec un simple joystick les dessins les plus fous ou les plus « léchés ». Très simple mais étonnant. (K7 Activision pour Atari *600 XL)*



Dinky Doo : vous avez trop mangé avant d'aller vous coucher. Seul un verre de lait peut vous apaiser. Mais l'attraperez-vous ? (K7 Software Project pour *C 64)*



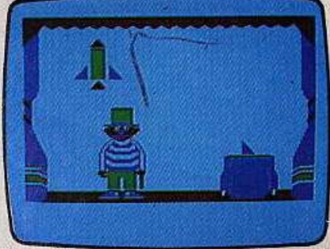
Don Juan : partez à la conquête du cœur de toutes les belles... Mais attention, les impairs sont très mal venus. Excellent ! (K7 Duc pour *Oric 1/Atmos)*



Draughts : nombreuses options pour ce jeu de dames clair et précis. L'ordinateur se révèle un partenaire agréable. (K7 IJK pour *Oric 1/Atmos)*



Encounter : détruisez les OVNI avant que leurs projectiles ne vous expédient dans un monde meilleur. Hallucinant. (K7 Novagen pour *Atari 16* ou *32 Ko)*



Ernies Magic Shapes : devenez magicien le temps de ce jeu éducatif qui aide les tout petits à reconnaître les formes. (Cartouche C.B.S. pour *C 64)*



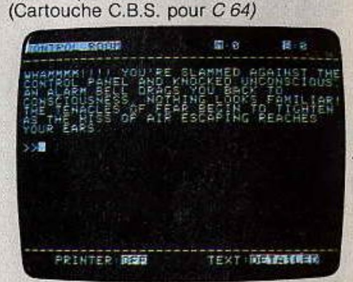
Falcon Patrol II : un jeu de tir sur cible qui ne vaut que par son décor. L'action, elle, est bien connue : feu sans interruption. (K7 Flash Load pour *C 64)*



Fire Quest : sept aventures attendent Ugh, un homme préhistorique, à la recherche du bien le plus précieux, le feu. (K7 The Edge pour *C 64)*



Flip & Flop : aidez Flip le kangourou et Mitch le singe à parcourir sans encombre les cases d'un damier en trois dimensions. (K7 First Star pour *C 64)*



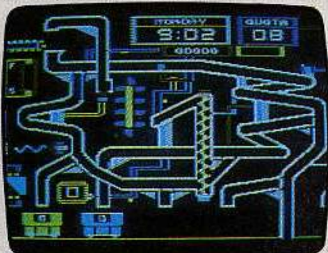
Forbidden Quest : retrouvez la civilisation perdue qui pourra sortir la galaxie du chaos dans lequel elle est plongée. (Disquette Software pour *Apple IIe)*



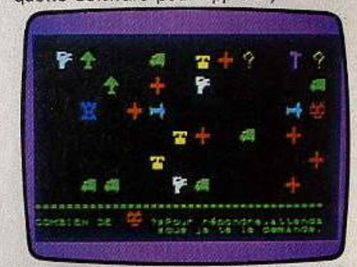
Frogger II Threedeep : Frogger ne doit plus simplement rentrer chez elle : un trésor la tente ; aidez-la à le reconquérir. (Cartouche Parker pour *Colecovision)*



GhostBusters : retrouvez les héros chasseurs de fantômes de *GhostBusters*, le film le plus génial de l'année. (K7 Activision pour *C 64* et Sinclair)



Gumball : stockez les boules de gomme produites par l'usine. Mais prenez garde à ne pas vous tromper de couleur. (Disquette Broderbund pour *Apple IIe)*



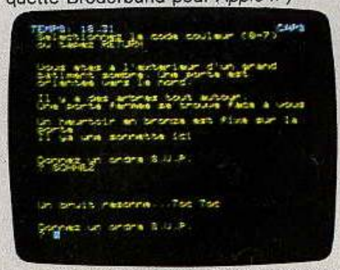
Kim : vous devez déterminer le nombre de figures semblables à la figure proposée par l'ordinateur. (K7 No Man's Land pour *TO 7-MO 5)*



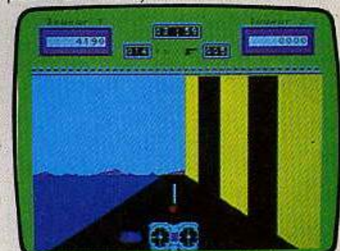
L'abeille : faites butiner votre abeille de fleur en fleur et amassez le pollen. Si vous êtes trop lourd, vous ne survivrez pas. (K7 Philips pour Philips *VG 5000)*



Lady Tut : récupérez les objets répartis aux quatre coins du labyrinthe. Un *Pac Man* agrémenté de portes mobiles. (Disquette Programme pour *Apple IIe)*



La maison de la mort : cinq trésors sont dissimulés dans une vieille demeure. A vous de les découvrir. (K7 Micro Programme 5 pour *Oric 1/Atmos)*



La moto infernale : foncez sur votre bolide vers le repaire infernal de l'innomable Scarfos et détruisez-le. (K7 Philips pour Philips *VG 5000)* ▶



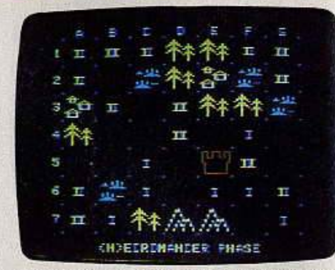
Le Trident de Neptune : le trident de Neptune risque de détruire la terre, plongez sous les flots et détruisez-le. (K7 No Man's Land pour *Oric 1/Atmos)*



Lone Raider : survolez une planète hostile et détruisez vos ennemis sans vous faire vous-même abattre. Classique. (K7 Severn Software pour *Oric 1/Atmos)*



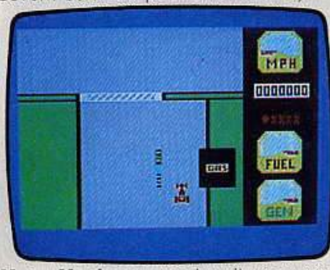
Lord of the Balrogs : six reliques sacrées, dissimulées dans un château, vous attendent... Complexe mais très peu graphique. (K7 Supersoft pour *C 64)*



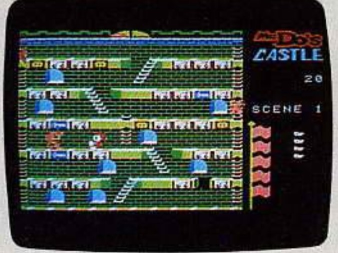
Lordlings of Yore : seigneur de votre région, vous allez essayer d'éliminer les chevaliers des provinces voisines. (Disquette Softlore Corp. pour *Apple II®)*



Montezuma's Revenge : Panama Joe arrivera-t-il au bout de sa quête indemne ? (Cartouche Parker pour *Colecovision)*



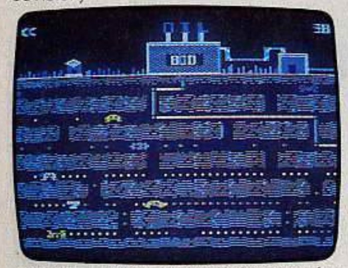
Motor Mania : course de voiture au programme mais graphisme et animation datent par rapport aux productions plus récentes. (K7 MA Software pour *C 64)*



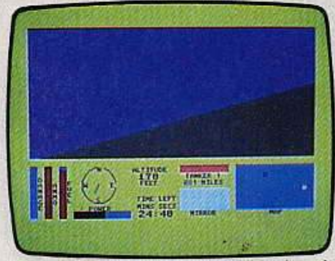
Mr Do's Castle : aidez Mr Do à parcourir les pièces de son château sans se faire tuer par ses ennemis. (Cartouche Parker pour *Colecovision)*



Mystic Mansion : explorez 60 pièces en changeant votre apparence. Fantôme, aimant, marteau, pelle... Découvrez 40 trésors. (K7 Pavloda pour *C 64)*



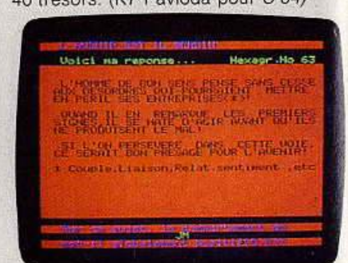
Oil's Well : forez sans relâche pour récupérer la moindre parcelle de pétrole. Mais attention aux monstres ! (Disquette Sierra Vision pour *Apple II®)*



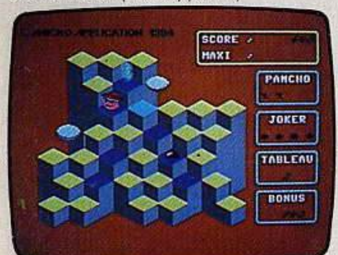
Omega Run : détruisez une cible donnée grâce à votre super jet, rapide et nerveux. Ce jeu exige une bonne concentration. (K7 CRL pour *C 64)*



On court tennis : un excellent tennis, fruit des nouveaux accords Activision/Gamestar. Un graphisme étonnant. (K7 ou disquette Activision pour *C 64)*



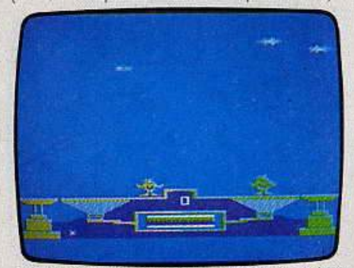
Oracle : découvrez votre avenir dans les prédictions de l'oracle chinois des empereurs Tchéon, en l'occurence un grand maître du Yi King. (K7 Duc pour *Oric 1)*



Pancho : sous une image d'introduction alléchante, une énième version de *Q* Bert*. Reste-t-il encore des amateurs ? (K7 MA Software pour *C 64)*



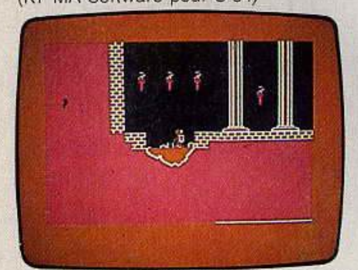
P.C. Fuzz : arrêtez voleurs et ivrognes sans vous laissez démonter par leurs bombes paralysantes. Très beau graphisme. (K7 Anirog pour *C 64)*



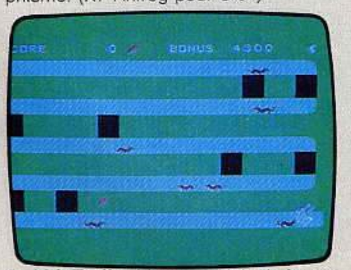
Peanut Butter Panic : sautez et faites sauter votre partenaire pour confectionner le plus de sandwichs possible. (K7 C.B.S. Software pour Atari *600 XL)*



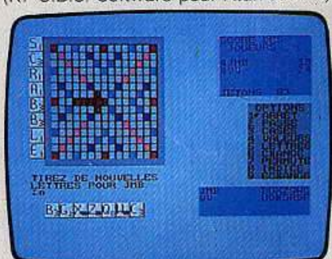
Pierre magique : trouverez-vous la pierre philosophale dans le dédale de pièces d'un château hanté ? En français. (K7 MA Software pour *C 64)*



Quo Vadis : partez à la recherche d'un spectre fabuleux dans un dédale effroyable de pièces ; un *Scrolling* étonnant. (K7 The Edge pour *C 64)*



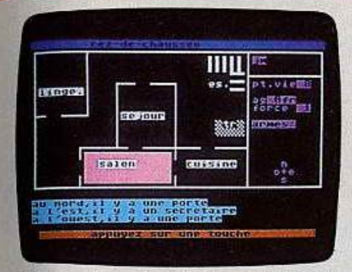
Rabbit Trail : aidez un petit lapin à manger le plus de carottes possible sans se laisser attraper par des renards. (Cartouche Funware pour *TI 99/4 A)*



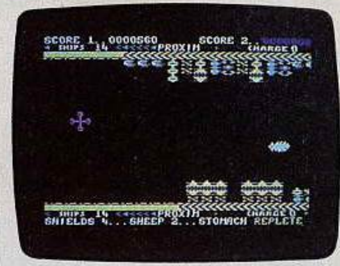
Scrabble : réalisé en collaboration avec la Fédération française de scrabble, pour les amateurs de sport cérébral. (Disquette Leisure Genius pour *C 64)*



Sea horse hide'n seek : aidez de petites hippocampes à regagner l'ombre d'une épave sans se faire manger. (Cartouche C.B.S. Software pour *C 64)*



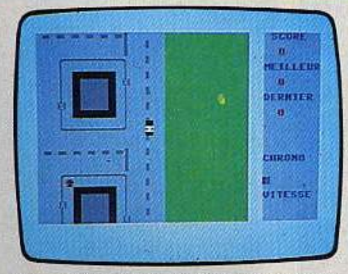
Série noire : qui voulez-vous tuer, voler ou embrasser ? Trois questions auxquelles il vous faudra répondre dans ce jeu angoissant. (K7 MA Software pour *C 64)*



Sheep in space : des moutons se lancent à l'assaut de l'espace. Principe du tir sur cible où seule la rapidité compte. (K7 Llamasoft pour *C 64)*



Skyfox : aux commandes de votre chasseur abattez chars et avions. Un graphisme de toute beauté. (Disquette Electronic Arts pour *Apple IIe)*



Siren City : vous patrouillez dans les rues d'une des villes les plus dangereuses des U.S.A. Gare à la casse. (K7 Software pour *C 64*. Version française)



Squirm : des chenilles rôdent dans un labyrinthe ; ramassez tous les œufs de leur reine sans vous faire attraper. (K7 Mastertronic pour *C 64)*



Submarine Commander : détruisez la flotte ennemie qui a envahi la Méditerranée grâce au sonar de votre sous-marin. (K7 Thorn Emi pour Atari *600 XL)*



Tales of the Arabian Nights : Imsahil, doit affronter les multiples périls de l'Arabie pour délivrer sa fiancée. En français. (K7 Interceptor Software pour *C 64)*



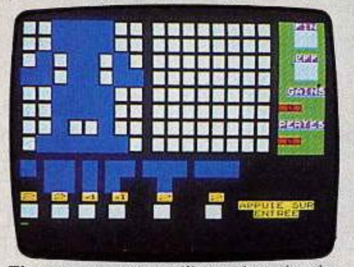
The Lion's Share : vous voici à Babylone la Grande. Vous cherchez fortune dans ce monde cruel. Y rencontrerez-vous Daniel ? (Disquette Davka pour *Apple IIe)*



The Philistine Ploy : plongez-vous dans le biblique Livre des Juges et tentez d'échapper au Philistin qui vous poursuit. (Disquette Davka pour Apple IIe)



The Seven Cities of Gold : découvrez l'aventure des grands explorateurs dans un jeu où se mêlent stratégie et action. (Disquette Electronic Arts pour *C 64)*



Thompuzz : reconstituer des dessins proposés par l'ordinateur en choisissant les matériaux à votre disposition. (K7 No Man's Land pour *TO 7-MO 5)*



Toy Bizarre : panique à l'usine de jouets. Tous les automates se sont mis en marche. Rétablissez le calme. (Disquette Activision pour *C 64)*



Tyrann : affrontez un dédale de pièces et de couloirs. En sortirez-vous vivant ? Six héros pour un bon jeu d'aventure. (K7 Norsoft pour *Oric 1/Atmos)*



Une affaire en or : graphisme intéressant pour cette simulation économique au marché des pommes. Stimulant ! (K7 Free Game Blot pour *Oric 1/Atmos)*



U.S. Rallye : traversez les U.S.A. au volant d'un bolide. Un rallye très rapide mais dépassé par les productions actuelles. (K7 Philips pour Philips *VG 5000)*



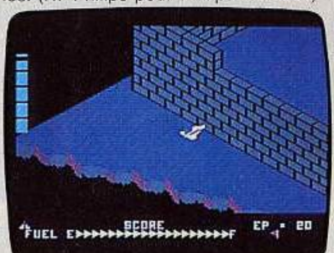
Viking : aidez votre héros à protéger les casques sacrés des vikings des grosses pattes velues de géants mal intentionnés. (K7 Philips pour Philips *VG 5000)*



Wanted - Monty Mole : jeune mineur, vous explorez des galeries aux pièges multiples. Graphisme et animation sont remarquables. (K7 Pavloda pour *C 64)*



Where's my bones : fantôme, vous recherchez vos os, disséminés dans les labyrinthes infestés de créatures démoniaques. (K7 Interceptor Software pour *C 64)*



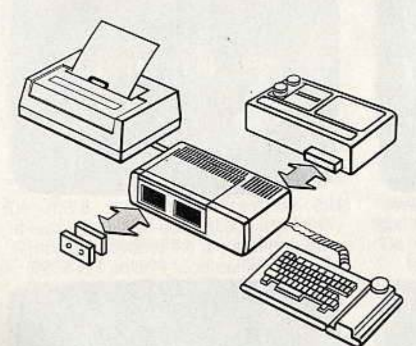
Zaxxon : affrontez la fameuse citadelle dans un combat d'enfer. Pas de nouveauté... Seul le support est intéressant, par son prix. (K7 Synsoft pour *C 64)*



L'enlèvement : célèbre privé new-yorkais, retrouverez-vous les kidnappeurs de la fille du milliardaire Kadok ? En français. (Disquette Cie Informatique Ludique pour *Apple IIe)*

J'AI FAIT CLIC

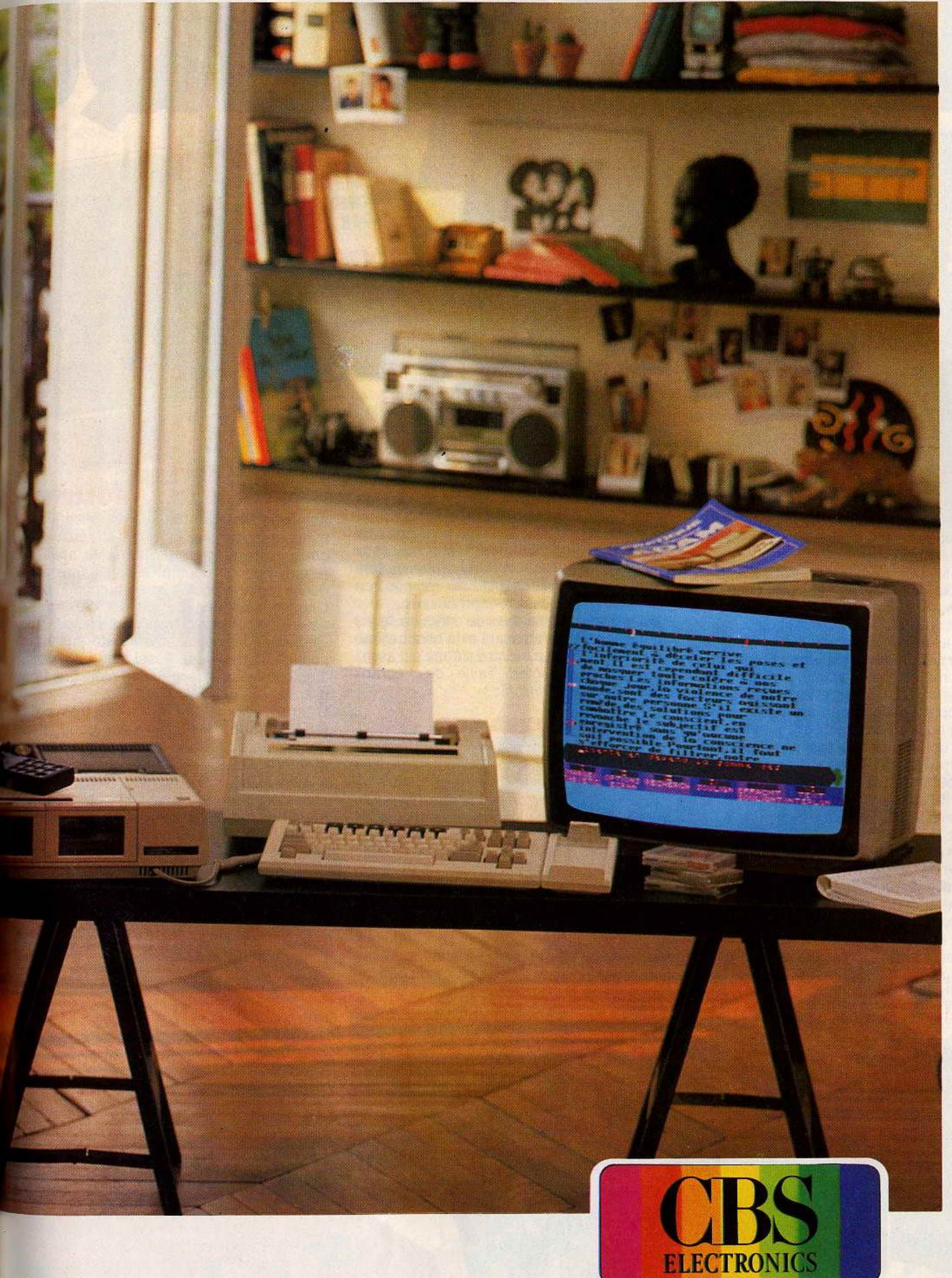
ADAM™ LA CHAÎNE MICRO. JE FAIS CLIC. UNE UNITÉ CENTRALE DE MÉMOIRE 80 Ko EXTENSIBLE À 144 Ko. LECTEUR DE CASSETTES DIGITALES. LE CLAVIER DE TYPE PROFESSIONNEL, 75 TOUCHES, DONT 6 DE FONCTION. UNE IMPRIMANTE A MARGUERITE DE QUALITÉ COURRIER. BASIC. TRAITEMENT DE TEXTE INTÉGRÉ. SUPER JEUX. MACRO ASSEMBLEUR ET LOGO EN OPTION. ADAM™ PEUT RECEVOIR 13 PÉRIPHÉRIQUES. COUREZ VOIR LA CASSETTE D'AUTO-DÉMONSTRATION DANS LES MAGASINS, C'EST UN VRAI MICRO-CLIP QUI DIT TOUT SUR ADAM™. JE FAIS CLIC ET LA CONSOLE DE JEU CBS COLECOVISION™ SE BRANCHE SUR L'INFORMATIQUE. DE NOUVELLES CARTOUCHES DE JEU POUR JOUER, DE NOUVEAUX MODULES POUR TOUT CHANGER. IL SUFFIT DE FAIRE CLIC. LA CHAÎNE MICRO SE BRANCHE ET LA CONSOLE SE DÉCHAINE.



ADAM

LA CHAINE MICRO

Prix couramment pratiqué : 5900 F.



Dyade

LES MINIS QU

COLOR VISION

Le table top *Color Vision* de chez Bazin est la nouveauté la plus originale de cette fin d'année en ce qui concerne les jeux L.C.D. Il s'agit, en effet, d'une véritable mini-console à cartouches interchangeables. Extérieurement, ce jeu ressemble à n'importe quel jeu de table avec joystick, bouton action et un fonction montre. Mais le dessus du boîtier est en réalité une cartouche enfichable, que l'on peut retirer et remplacer par une autre. Actuellement, cinq jeux sont disponibles, mais la ludothèque devrait s'étoffer au fil des mois. Le prix d'une cartouche est sensiblement égal à celui d'un mini jeu, mais possède le confort et la qualité d'un table top.
Le *Color Vision* est livré avec *La chasse aux monstres*. Joe doit aller chercher six objets répartis sur trois niveaux, avant d'affronter la terrible sorcière, tout en évitant les chauves-souris qui le poursuivent avec beaucoup trop d'assiduité. Deux niveaux de difficulté sont proposés et, même en « amateur », le jeu n'est pas si simple à maîtriser. Les graphismes en couleur sont de la meilleure qualité. On regrettera seulement une animation sonore bien banale, qui a cependant l'avantage de savoir rester discrète.
Jungle Boy (le fils de la jungle) reprend un peu le même type d'action. Il s'agit d'aller ramasser des trésors et des armes avec une sophistication intéressante. Pour passer du haut au bas de l'écran, le fils de la jungle doit profiter du passage d'une cigogne, moyen de transport indispensable mais périlleux. Là encore, une excellente dextérité est nécessaire pour aider le petit homme à rejoindre la fille de la jungle et la sauver !
Beasts Planet (la planète des bêtes) est une bataille de l'espace classique, où un astronaute doit tirer sur les monstres de l'espace qui l'attaquent. Jeu sans surprise, mais servi par un graphisme qui reste excellent.
Horror House (la salle des horreurs) est une adaptation assez réussie de ce genre, même si elle n'apporte aucune nouveauté extraordinaire. (*Bazin*.)

LA PANTHÈRE ROSE

La célèbre et sympathique panthère est fort occupée à chasser les corbeaux qui tournoient autour d'elle. Sa tâche n'est pas simple, car elle doit sauter sur des morceaux de bois flottant, qui ont une fâcheuse tendance à disparaître juste au moment où « Pinky » veut poser le pied dessus...
Malgré ses trois niveaux de difficulté, le jeu n'est pas très intéressant et la chance joue un certain rôle. La montre-alarme est assez complexe à régler. Taille de l'écran : 34 × 48 mm. (*Orlitronic*.)

WORLD CUP

Amateurs de football, à vos crampons ! *World Cup* vous propose un match en deux mi-temps contre l'ordinateur ou contre un autre joueur. Les onze joueurs (fixes) de chaque équipe sont placés, à l'exception du gardien de but bien sûr, en face de leur vis-à-vis. Le joueur en possession de la balle peut effectuer une passe selon trois directions, toujours vers l'avant. Les adversaires peuvent intercepter le ballon uniquement au cours d'une passe.
Si les possibilités tactiques sont réduites, le jeu reste amusant et l'ordinateur, même au premier de ses niveaux, se montre un adversaire coriace. (*Tomy*.)

ASTÉRIX CHASSE AU SANGLIER

Astérix et Obélix entrent dans l'univers des minis, avec un jeu au look très réussi. *La chasse au sanglier* se présente sous la forme d'un chronomètre, avec une dragonne réglable pour le porter autour du cou. Une bonne idée ! Le jeu est classique : Astérix doit attraper les sangliers lancés par Obélix par des déplacements latéraux (trois positions possibles). Aussi bien en niveau 1 qu'en niveau 2, la difficulté n'est pas très grande.
L'écran est malheureusement très petit (25 × 19 mm), ce qui n'empêche pas d'excellents graphismes. A chaque échec d'Astérix, Obélix se plie en deux de rire et, à la fin du jeu, Abraracourcix vient gronder son fidèle guerrier ! *Astérix* propose également une montre alarme et un chronomètre au 1/10e de seconde. (*Ludotronic-Ceji*.)















MARCHENT



SPACE GUARDIAN GUNDAM

Toujours plus ! Telle semble être la devise des fabricants de table top. Avec *Space Guardian*, un nouveau pas vient d'être franchi. Il est en effet possible de jouer à deux l'un contre l'autre — chaque joueur s'attribuant écran, joystick et boutons actions — ou contre l'ordinateur.
Ce « dédoublement » représente un avantage certain face aux autres table top. Malheureusement, les deux jeux proposés sont très moyens. Le gardien de l'espace doit d'abord éviter les tirs ennemis, et abattre son adversaire juste au moment où il se trouve au centre de la cible, puis se livrer à un combat singulier, armé d'une épée et d'un bouclier. L'animation sonore, puissante, peut être supprimée. (*Bandaï*.)

LE CANYON AU DIAMANT

La vie de chercheur d'or est particulièrement périlleuse. Vous en serez convaincu après avoir franchi les trois épreuves du *Canyon au diamant*. Sur le premier écran (24 × 45 cm), vous devez franchir une rivière accroché à une liane avant de grimper à une paroi, tout en évitant les pierres lancées par un éléphant. Le deuxième écran est plus facile, même s'il faut continuer à prendre garde aux pierres et éviter les sorts jetés par plusieurs sorciers pour pouvoir enfin entrer dans une grotte, juste au moment où le lion qui la garde a le dos tourné.
Le dernier parcours est infesté de serpents qu'il faut esquiver en sautant et en prenant garde de ne pas se jeter dans la gueule du boa qui veille sur le diamant tant convoité !
Le canyon du désert met en scène des situations variées, avec un bon niveau de difficulté. Il possède une touche « silence », une montre alarme et un chronomètre au 1/10e de seconde. (*Ludotronic-Ceji*.)

LES MINIS QUI MARCHENT



BOXING-DONKEY KONG

Nintendo propose deux nouveautés inédites dotées d'un écran super large, véritable « panavision » de 93 × 26 mm, du jamais vu dans le domaine des jeux de poche ! De plus, *Boxing* et *Donkey Kong* peuvent se jouer seul contre l'ordinateur ou à deux grâce à deux boîtiers de commande équipés chacun d'un bouton action et d'une touche quadridirectionnelle. Ces boîtiers en forme de disques renferment un avaleur de fil. Ce système astucieux permet d'éloigner les commandes à quarante centimètres du boîtier central, et de les ranger facilement à l'intérieur de celui-ci une fois la partie terminée.

Boxing est un combat de boxe en neuf reprises, très réaliste. Il est possible de frapper au corps ou au visage, d'esquiver les coups de l'adversaire en reculant le buste. Des colonnes d'énergie indiquent pour chaque boxeur les ressources dont il dispose. Plus leur nombre diminue, et plus le K.O. approche ! Le jeu est vite prenant et le graphisme aussi humoristique que réussi. Les adversaires encaissent les coups en grimaçant, et se précipitent dans leur coin au moment où le gong man sonne la fin de la reprise. A deux joueurs manuels, l'un des protagonistes peut débuter le combat avec un handicap, ce qui augmente l'intérêt des matchs entre champions de catégories différentes.

Le but de *Donkey Kong* est de neutraliser le plus de guêpes possible, en les aspergeant d'insecticide. Comme les réserves diminuent rapidement, il faut aller remplir le pulvérisateur régulièrement, tout en évitant de se faire piquer par les guêpes. Le gagnant est celui qui réalise la plus grosse hécatombe. Le thème est amusant, mais l'intérêt du jeu n'est pas vraiment à la hauteur. (Nintendo.)



SPACE INVADERS

Un grand classique des jeux d'arcades miniaturisé. Sans surprise, ce *Space Invaders* propose huit niveaux de difficulté, par combinaisons de trois alternatives : boucliers fixes ou mobiles, bombes lentes ou rapides, envahisseurs visibles ou invisibles (ce qui rend très difficile leur destruction). Une adaptation correcte du célèbre jeu d'action sur un écran de 38 × 45 mm. (*Orlitronic.*)

ZAXXON

Les chasseurs ennemis attaquent ! Et seul vous devez repousser ces escadrilles crachant le feu, en vous déplaçant d'une dimension à l'autre. Cette première mission accomplie (en vérité, elle n'est pas si terrible), il faut attaquer la base de l'ennemi, tout en continuant à abattre ses vaisseaux. Attention, des barrières magnétiques mortelles protègent les installations. Une excellente dextérité est indispensable pour les passer sans encombre, grâce à des changements incessants d'altitude. Privée de ses réserves, l'armée des envahisseurs se lancera dans un baroud d'honneur en jetant ses dernières soucoupes dans la bataille. Bataille de l'espace très classique, *Zaxxon* (qui n'a rien à voir avec le jeu d'arcades du même nom) vaut surtout par les possibilités offertes par les table top : un grand écran, une impression de profondeur, une animation sonore de qualité. Le combat sur deux dimensions différentes donne du piquant à l'action. (*Bandaï.*)



PAC-MAN

La star des jeux d'arcades ne pouvait pas ignorer les minis. Les pac-maniaques peuvent continuer à satisfaire leur vice partout où ils se trouvent, grâce à cette excellente version du célébrissime glouton. L'écran de 38 × 46 mm propose un tableau de 56 cases (7 × 8), ce qui est très convenable, avec un labyrinthe digne de ce nom. Quatre niveaux de difficulté sont disponibles, pour satisfaire même les plus virtuoses. Au quatrième niveau, c'est l'enfer ! Les fantômes jaillissent de partout à une vitesse diabolique et il faut véritablement bondir sur les pastilles permettant de les neutraliser si l'on veut survivre dans cette course infernale ! Malgré une touche multidirectionnelle peu agréable à manipuler, ce *Pac-Man* prouve que les grands classiques restent encore jeunes. (*Orlitronic.*)

MINER 2049er

Décidément, l'appât du gain est irrésistible ! « Bob le brave » est prêt à affronter les nombreux dangers de la mine pour tenter de parvenir jusqu'au diamant tant convoité. Il doit attraper des bâtons de dynamite, qu'il introduit dans un canon qui le propulse jusqu'aux étages parsemés d'objets et de blocs de minerai que Bob doit ramasser. Mais les mutants, dont le contact est mortel, veillent sur la mine et poursuivent les intrus. Dans un second tableau, notre mineur intrépide devra encore emprunter un chariot, grimper des escaliers, sauter au-dessus du vide accroché à une corde, avant de pouvoir enfin toucher la récompense de tant de périls affrontés.

Avec ses deux écrans de 37 × 48 mm, *Miner 2049er* est un mini d'excellente facture et d'un bon niveau de difficulté, gage d'un intérêt durable. La durée du jeu est minutée : le score est proportionnel à la rapidité du joueur pour parvenir jusqu'au diamant. *Miner 2049er* est, en outre, équipé d'une montre avec heures et minutes. (*Orlitronic.*)

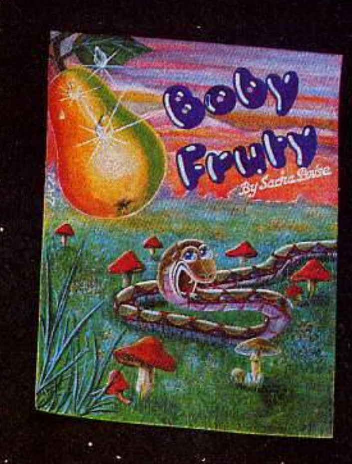
LA CHASSE AU TRÉSOR

Un mini tout à fait adorable, qui fonctionne sans piles grâce à l'énergie solaire. Vous devez aider un jeune garçon amoureux à attraper des « papillons d'amour » qui virevoltent dans des souterrains et à les rapporter à sa fiancée. Hélas, les galeries sont également parcourues par des chats sauvages particulièrement dangereux, qu'il faut éviter à tout prix, par des allers-retours incessants entre les quatre étages, le filet à papillons à la main.

L'originalité du thème, la réussite de l'animation rendent attrayant ce jeu qui reste pourtant assez simple dans sa conception puisque les déplacements sont uniquement verticaux. Les dix niveaux de difficulté, rendent cette chasse au trésor d'autant plus attirante. Taille de l'écran : 49 × 31 mm. (*Lansay.*) ▶



LE NOUVEL ESPACE MICRO









15, r. de la Halle, ROUBAIX
Tél. (20) 73.44.10

T SOFT EST UN DEPARTEMENT DE TEMPS X

REVENDEURS : NOUS CONSULTER

CREATEURS DE PROGRAMMES, ECRIVEZ-NOUS !

DES CENTAINES DE PROGRAMMES A PARTIR DE 49,90 Francs TTC PRIX PUBLIC POUR :

ATARI XL
AZTEC CHALLENGE
NEPTUNE DAUGHTERS
ZAXXON
BRUCE LEE
SOLO FLIGHT etc...

COMMODORE 64
VALHALLA
SUMMER GAMES
KRYSTAL OF ZONE
SPACE SHUTTLE
HULK
BATTLE OF MIDWAY etc...

LASER 200
INGA
LA QUETE DU DRAGON
BOBY FRUTY
U-BOAT etc...

ORIC/ATMOS
DRACULA REVENGE
SPACE SHUTTLE
ICE GIANT
ISLAND OF DEATH
TYRANN etc...

SPECTRUM
JACK and the beans talk
FIGHTER PILOT
NAPOLEON
DALLAS
LORDS OF MIDNIGHT etc...

LOGICIELS ET PROGRAMMES POUR "AMSTRAD et MS X"

catalogue gratuit sur demande

à découper et envoyer à :

T SOFT
15, r. de la Halle
59100 ROUBAIX
Tél. (20) 73.44.10

NOM ....
Prénom ....
Adresse ....
Tél. : ....
MICRO-ORDINATEUR POSSEDE ....

Illustrations et Photo JLP

LES MINIS QUI MARCHENT



Mr. PAC-MAN

Mr. Pac-Man est adorable. Difficile de lui résister, avec sa bouche en cœur, ses longs cils et son nœud dans les cheveux. Le look de ce mini est vraiment réussi. Hélas, le jeu n'est pas à la hauteur. Il s'agit d'une version très simplifiée ne comportant que dix-huit cases. Deux vitesses sont possibles, formant neuf niveaux de difficulté. Taille de l'écran : 42 × 32 mm. (*Orlitronic*.)

BURGERTIME

Le thème de *Burgertime* est connu. Le chef doit fabriquer des hamburgers en courant à différents étages, mais son travail est compliqué par les saucisses, pickles et œufs qui le poursuivent sans cesse. Le chef peut soit fuir, soit les poivrer (ce qui les neutralise). Mais, attention, le nombre de poivrières est limité !

L'adaptation de *Burgertime* en mini est parfaitement réalisée et restitue l'ambiance et l'intérêt du jeu vidéo. Le graphisme est réussi et amusant, l'écran de bonnes dimensions (47 × 34) et l'on dirige le chef avec un véritable joystick miniature à quatre directions, en musique ou en silence. La diversité des situations rend ce jeu particulièrement prenant. *Burgertime* est un mini de haut niveau. (*Bazin* et *Intrek*.)

KUNG FU

Devenez un champion en arts martiaux grâce à ce *Kung Fu*. Pour vaincre votre premier adversaire, il vous faudra d'abord suivre un entraînement intensif, car ce sport de combat est particulièrement technique. Vitesse, coup d'œil, maîtrise totale des bras et des jambes sont des qualités indispensables pour vaincre.

Kung Fu est un mini à écran « géant » (34 × 54 mm) d'une nouvelle génération. L'animation graphique est excellente et l'action très prenante. Un premier bouton quadridirectionnel permet de sauter, s'accroupir, se tourner vers la droite ou vers la gauche. Deux autres boutons « action » déclenchent les coups de poing ou de pied. Quatre variantes sont proposées : combat contre un seul adversaire (mobile), contre deux adversaires (fixes), contre trois (dont l'un lance des bâtons) et au quatrième niveau, succession des trois premiers combats en progression séquentielle. L'animation sonore est aussi saisissante que puissante pour un jeu d'aussi petite taille (le secret : une alimentation par deux petites piles rondes de format standard, au lieu des minipiles habituellement utilisées). Un mini performant et original, qui montre que les cristaux liquides n'ont pas encore dit leur dernier mot. (*Lansay*.) ▶

LES MINIS QUI MARCHENT



3 D SKYFIGHTERS

Superbe ! Un combat aérien comme si vous y étiez, avec effet trois dimensions et son stéréo. La conception même du jeu, présenté sous forme de jumelles, renforce l'impression produite par l'isolement total qu'elle procure. En dessous de vous, la campagne avec ses prés et ses haies. A l'horizon, une haute chaîne de montagnes aux cimes enneigées. Mais vous n'êtes pas là pour admirer le paysage.
Le vrombissement de l'appareil que vous allez guider retentit déjà, et les biplans ennemis ne sont pas loin. Il faut maîtriser les subtilités de la voltige aérienne pour venir se placer derrière eux afin de les abattre et voir avec satisfaction l'appareil se disloquer devant vous...
L'effet « 3 D » apporte véritablement un plus à ce jeu, qui demeure relativement simple dans son déroulement. A chacun des quatre nuages répartis sur le parcours de l'avion, une alternative est possible : la route directe ou une figure acrobatique, qui permettra d'échapper à la vigilance d'un poursuivant tout en se plaçant en position favorable. Il est possible de jouer sur trois niveaux différents, en combattant contre deux, trois ou quatre appareils ennemis simultanément. (*Tomy.*)

SPACE CENTURION GUNDAM

Space Centurion est un « grand » mini plein d'astuces. L'action se déroule en trois tableaux successifs, et sur deux écrans de 48 × 35 mm chacun qui se superposent dans le premier jeu. Gundam doit éviter les attaques d'un premier vaisseau, tout en cherchant à le détruire, et défendre un satellite ami attaqué par une autre fusée sur le deuxième écran ; ce qui oblige à des allers-retours entre les deux plans de l'action. Un procédé original, qui donne une nouvelle dimension — et un nouvel intérêt — aux minis.

Le deuxième tableau est plus classique : un combat de tirs avec des déplacements latéraux. Quant au dernier combat, qui n'est accessible qu'en cas de victoire aux deux premiers, il s'agit d'un duel à l'épée et au bouclier. Pour vaincre, Gundam doit alterner avec intelligence les phases offensives et défensives.
Avec un véritable mini-joystick, un bouton action, une montre et la possibilité de couper l'animation sonore, *Gundam* se situe au rang des meilleurs minis. ■

8 CONSO

COLECOVISION

Des capacités fabuleuses

Star de l'année 83, la console C.B.S. *Colecovision,* durement concurrencée par les micro-ordinateurs, en fait encore rêver plus d'un. Ses capacités remarquables autorisent les jeux les plus spectaculaires et les nombreux modules disponibles — *Turbo, Trackball, Super controller,* module d'adaptation de cartouche Atari et le plus célèbre, *Adam* — lui permettent d'évoluer selon les désirs de ses « fans ».
Deux touches de commande seulement sur la console : le contacteur « on-off » et une touche « reset » dont on se sert peu, puisque la plupart des ordres sont transmis par l'intermédiaire des manettes de jeu. De l'arrière s'échappe le câble de liaison avec le téléviseur qui passe, bien entendu, par la prise péritélévision : les couleurs sont parfaites, la netteté impeccable.
D'un format légèrement supérieur au format Atari, les cartouches ont fait l'objet de soins particuliers : la mémoire ROM (Read Only Memory) offre une puissance de deux à trois fois 64 Ko qui autorise la plupart des effets spéciaux des jeux d'arcades : dessin animé, profondeur de champ, décors hyper-soignés et très variés et, bien entendu, la troisième dimension. Le graphisme, l'animation, les bruitages sont fabuleux. La finesse des décors, la précision des personnages rappellent irrésistiblement le dessin animé, et ce d'autant plus qu'au « dessin » proprement dit s'ajoutent des capacités d'animation remarquables : les 17 000 octets de la mémoire RAM (Random Access Memory) autorisent la présence de 32 objets en mouvement sur l'écran (à titre de comparaison, la console Mattel en anime 8 !). Précisons pour expliquer ces 17 Ko RAM et les 184 Ko ROM possibles des cartouches qui pourraient déconcerter (un ordinateur d'une puissance déjà appréciable annonce des chiffres inférieurs) que le composant utilisé est un microprocesseur 16 Bits TI série 90 000 qui ouvre d'immenses possibilités.



TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : en option
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : 2
Ludothèque : ★★★★★★
Qualité-prix : ★★★★★

Pour terminer, huit directions de déplacement et la combinaison de dix actions permettent d'envisager toutes sortes de possibilités de jeux...
Conçue à partir d'accords avec les plus grands spécialistes de jeux d'arcades (Bally/Midway, Nintendo, etc.) la ludothèque Coleco ne présente aucun déséquilibre entre les jeux d'adresse, de stratégie et de sport.

RADIOSCOPIE

Origine : U.S.A.
Connexion TV : Péritel
Mémoire vive : 17 Ko
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Prix : 1 600 F environ
Importateur : C.B.S.

VCS 2600

La vieille dame très digne

La carrière de l'*Atari 2600* est-elle arrivée à son point culminant ? Vendue à des prix hyper-compétitifs à l'occasion des fêtes de fins d'année, la console la plus célèbre de l'histoire des jeux vidéo va sans doute toucher le cœur d'une nouvelle génération de joueurs, jusqu'ici rebutés par les prix pratiqués. Parallèlement à cette chute des prix, les catalogues des fabricants de soft se sont épurés : seuls les meilleurs titres sont conservés. Il est encore possible de trouver des logiciels de la première génération à des prix tout à fait intéressants, soit par le biais des revendeurs qui possèdent encore des stocks, soit



Reines d'un jour, vedettes adulées, victimes oubliées ? Les consoles existent toujours. Plus discrètes et moins performantes que leurs adversaires sans pitié, les micros. Pourtant, impossible de les ignorer, ne serait-ce qu'en raison de leurs qualités et des services passés.

par celui des petites annonces. Le succès d'Atari vient assurément de sa grande expérience des jeux de café, qu'elle crée et fabrique parallèlement. Vous trouverez donc avec le *2600* (ex VCS) tous les jeux découverts au bistrot du coin ! Et si les premières adaptations péchaient par extrême simplification du graphisme, certaines nouveautés sont surprenantes. Ces progrès sont d'autant plus fantastiques que les créateurs eux-mêmes du *2600* ne pensaient pas que leur console envahirait à ce point notre univers. Ici pas de clavier, mais une console simple et noire à l'esthétique très dépouillée.

Le logement de la cartouche est entourée de quatre curseurs : mise en marche, commutateur noir et blanc/couleurs, curseur de sélection de jeu, curseur de mise à zéro. Des commandes qui, très ingénieusement, suffisent à assumer toutes les fonctions. Pour faire défiler toutes les variantes de jeux sur l'écran, maintenez appuyé le curseur approprié. Quand apparaît le numéro de la variante désirée, il suffit d'actionner le curseur de mise à zéro et la partie commence. Les poignées Atari se branchent à l'arrière de la console. On trouve aussi à cet endroit les deux « switches » de difficulté : il est possible de jouer la majorité des cassettes à deux niveaux de difficulté, symbolisés par A et B. La poignée standard est toujours un « joystick ». Le manche de la manette est tenu dans une sorte de cercle de caoutchouc qui lui assure, tout à la fois, une certaine résistance à la pression et une souplesse bien dosée. Le boîtier comporte aussi un bouton rouge d'action, qui commande, par exemple, les tirs. La question habituelle « Tous ces jeux ne vont-ils pas laisser une empreinte indélébile sur l'écran de mon téléviseur ? » est résolue : quand le jeu ne fonctionne pas, que l'image émise n'est pas en mouvement et pourrait donc, à la longue, affecter le tube, l'image stable change de couleur toutes les trois secondes et un mouvement automatique des objets se poursuit. Une garantie absolue contre tout incident ! ▶

TILTOSCOPE

Esthétique : ★
Prise en main : ★★★★★★
Clavier : en option
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★
Ludothèque : ★★★★★★
Qualité-prix : ★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : U.S.A.
Connexion TV : U.H.F.
Mémoire vive : 4 Ko
Couleurs : 8
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Prix : 699 F environ
Importateur : Atari

VECTREX

L'autonomie brisée

Victime de la lutte que se livrent aux U.S.A. les fabricants de matériel micro-informatique, le *Vectrex,* malgré un succès incontesté en France, a vu sa fabrication arrêtée. Reste, pour les « vectrexistes » la possibilité de choisir entre dix-huit cassettes actuellement sur le marché, soit la presque totalité de celles lancées aux U.S.A. selon les propres termes de Pierre Laura, directeur du Marketing de Milton Bradley France (importateur de la console *Vectrex).* De plus, des cassettes « Light Pen », le crayon optique, vont être prochainement disponibles permettant de créer des dessins animés et de composer de la musique. Par conséquent, le choix reste important pour les fans de *Vectrex.* Un dernier point très important concerne la garantie. Il est bien évident que la Société MB France continue à assurer sans aucun problème le service après-vente et la garantie de tous les *Vectrex* qui ont été vendus.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : en option
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★★
Stylo optique : en option
Joysticks : 1
Ludothèque : ★★★★
Qualité-prix : ★★★★★



Le premier contact avec le *Vectrex* est déroutant : on est loin des boîtiers ultra-plats, à la ligne épurée ou au design futuriste des autres consoles. Rien n'a été fait non plus pour accentuer la ressemblance avec un micro-ordinateur. L'écran (23 cm en diagonale) est profondément enfoncé dans le boîtier pour éviter les reflets gênants. Le joystick s'intègre sous l'écran, pour faciliter le rangement. Ce joystick est extrêmement bien conçu. Il se compose d'un petit manche à balai métallique, autocentrable et pivotant à 360°, et de quatre boutons de commande. Une seule molette pour mettre en marche, arrêter l'appareil et régler le volume sonore ; un bouton « reset » pour commencer une nouvelle partie et remettre le compteur à zéro ; une prise pour brancher un autre joystick, et le haut-parleur. Le petit bouton (Hightness) situé au dos de l'appareil sert à régler la luminosité. Avec chaque cassette est fourni un filtre en plastique teinté. Ce cache transparent est maintenu en place devant l'écran grâce à quatre petites encoches.

Contact ! Lorsque le jeu commence, on oublie tout. Difficile à croire sans doute tant que vous ne l'aurez pas vu de vos propres yeux, mais réellement, l'absence de couleurs, les dimensions de l'écran n'ont plus d'importance, tant le graphisme est stupéfiant. Aucun clignotement, aucune discontinuité dans le mouvement. Tout est parfait. La plupart des grands succès d'arcades sont d'ailleurs au rendez-vous. *Berzerk, Star Trek, Hyper Chase, Scramble* (peut-être le plus passionnant de tous), des titres derrière lesquels se cachent les jeux d'arcades les plus connus.

RADIOSCOPIE

Origine : U.S.A.
Connexion TV : écran intégré
Mémoire vive : 8 Ko
Couleurs : noir et blanc
Joysticks : 1
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : en option
Prix : 890 F
Importateur : Milton Bradley

INTELLIVISION

L'avance technologique ne paie pas

Rachat de la division informatique de Mattel, arrêt de la fabrication, liquidation des stocks, la console *Intellivision* de Mattel n'a pas survécu aux bouleversements qui, régulièrement, secouent le monde des jeux vidéo. Il est cependant encore possible de se la procurer, soit sur le marché traditionnel, soit par petites annonces et l'éventail de logiciels disponibles, surtout dans les boutiques spécialisées, reste tout à fait séduisant. Sont ainsi proposés *Bump'n Jump, Advanced Dongeon et Dragons, Trésor of Tarmin, Tron, Shark Attack* ou *Tennis* pour ne citer que quelques titres, des jeux d'une qualité très honorable.

Clair, net, élégant, le boîtier de l'*Intellivision* séduit. Seules deux touches sont visibles, une pour mettre en marche ou couper l'appareil, une autre pour remettre le jeu à zéro. Deux câbles s'échappent à l'arrière, un cordon-antenne et l'alimentation secteur. Le cordon-antenne va se brancher sur la prise UHF (orange) de votre téléviseur ; il est muni d'une sorte de prise mulitiple à commutateur qui permet de laisser branchée simultanément l'antenne T.V. ; on se contentera de pousser le commutateur sur « Game » pour jouer, sur « T.V. » pour regarder les programmes. Bien des manipulations sont ainsi évitées. L'alimentation secteur est intégrée dans le coin supérieur gauche de la console. Les deux commandes de jeu s'intègrent à la console. Le disque de commande offre seize directions de déplacement des objets sur l'écran, deux fois plus qu'Atari, Philips ou Coleco. Au-dessus, douze touches argentées à pression souple. Sur les côtés du

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : en option
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : 2
Ludothèque : ★★★★★
Qualité-prix : ★★★★★



boîtier, quatre touches. Elles commandent généralement ce qu'on pourrait appeler les « actions directes ». Elles sont disposées des deux côtés du boîtier pour ne désavantager ni gauchers, ni droitiers, grâce à une parfaite symétrie.
Mattel a pleinement misé sur l'image avec des logiciels dont la qualité graphique peut séduire tout particulièrement les plus petits sans que cet esthétisme nuise pour autant à la clarté du jeu ; il lui apporte plutôt une dimension singulièrement réaliste et parfois humoristique. ▶

RADIOSCOPIE

Origine : U.S.A.
Connexion TV : UHF, Péritel
Mémoire vive : 5 Ko
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Prix : 890 F environ
Importateur : non importée

ADVISION

Simple mais raffinée

La console *Advision* ou *Home Arcade,* surprend au premier abord. Son poids plume, ses mensurations surtout (29 × 18 × 6,5 cm), comparables à celles des minis, sont impressionnants. Voilà une console que l'on pourra emporter partout, à la condition bien sûr d'avoir un poste de télévision.
L'esthétique, assez raffinée, séduit également : les joysticks s'encastrent dans deux niches aménagées sur le dessus de la console, les cordons « téléphone » étant laissés libres derrière le jeu. La longueur de fil est très appréciable et supporte allègrement tous les mouvements parfois brutaux exigés lors de certaines parties. Les boîtiers de commande, quant à eux, font irrésistiblement penser à ceux de la console Mattel : ils associent disques de direction, touches à pression souple et boutons latéraux de tir (deux seulement alors que Mattel en possède quatre). Des petites manettes sont livrées avec le jeu ; manettes qui se vissent au centre des disques de direction et se dévissent pour faciliter le rangement dans un tiroir ou une mallette, par exemple. Les cartouches s'enfichent dans un vaste logement, protégées de toute entrée de poussière par deux plaquettes qui pivotent lorsque vous branchez un programme. Devant cette trappe, cinq touches de commande, extrêmement agréables à manipuler. Un adaptateur 12 volts a été intégré au jeu, adaptateur qui autorise le fonctionnement sur toutes les sources de courant. Un témoin vous évitera ainsi de laisser votre appareil en marche et garantira une longue vie à vos batteries ! Avec « power on », le champ de jeu s'affiche immédiatement. Les couleurs sont vives, variées ; les décors généralement complexes, offrent des effets de perspective. De plus, une phase de démonstration est souvent prévue. Quant aux cartouches de la ludothèque Advision, elles présentent toutes les preuves d'originalité, ajoutant à des jeux bien connus une touche d'humour, un « plus » qui les distinguent de leurs consœurs.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : non
Graphisme : ★★★
Son : ★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★
Ludothèque : ★★★★
Qualité-prix : ★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Hong-Kong
Connexion TV : V.H.F. 4
Mémoire vive : 8 Ko
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Prix : 500 F environ
Importateur : Advision



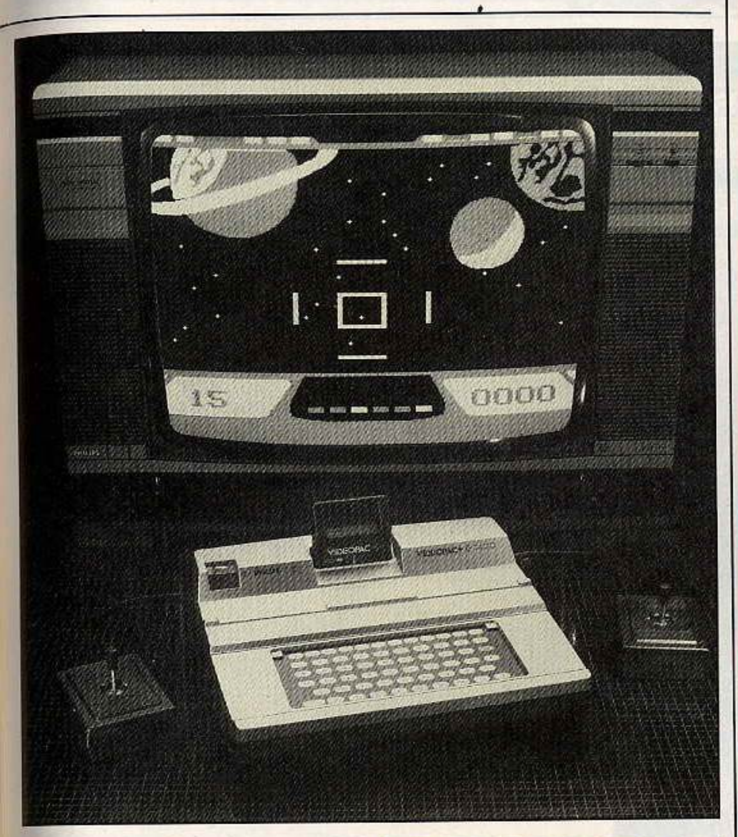
G 7400-JOPAC 7400

Plaisir et initiation

Philips a, dès le départ, joué la carte du sérieux en proposant un « ordinateur de jeu », le *Vidéopac C 52,* doté d'un clavier alphanumérique. Grâce à lui, on peut s'amuser, sans aucun doute, mais aussi s'initier à la micro-informatique. Avec le *G 7200,* cette tendance s'accentue encore. Enfin, l'arrivée du *G 7400* de Philips et du *JO 7400* de Thomson Brandt a apporté un souffle nouveau dans l'univers du *Vidéopac.*
Ces deux nouveaux ordinateurs de jeu sont extérieurement différents, mais offrent strictement les mêmes possibilités puisqu'ils souhaitent donner naissance à un standard européen qui regroupe Philips, Schneider, Radiola et Brandt en Europe. L'esthétique est assez réussie. Le clavier du *G 7200* a été étendu et comporte maintenant soixante et une touches dont quarante-neuf touches alphanumériques et douze touches réservées à l'emploi d'un interpréteur Basic Microsoft C 7420, pour une initiation au langage Basic. Ce Basic Microsoft interpréteur (standard mondial le plus utilisé pour les ordinateurs familiaux) comprend un microprocesseur Z 80 A (4 Mhz), 16 Ko ROM (16 368 caractères) 16 Kilo-octets programmables par l'utilisateur. Le clavier 61 touches donne accès à cent-douze fonctions dont 24 reprogrammées et offre cent-vingt-huit caractères programmables par l'utilisateur, et bien sûr, lettres majuscules et minuscules. Enfin, vous pouvez connecter un magnétophone standard et générer huit sons différents.
La plupart des jeux proposés actuellement sur *JO 7400* et *G 7400* sont les remakes de titres

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Stylo optique : non
Joysticks : 2
Ludothèque : ★★★
Qualité-prix : ★★



bien connus dont seul le décor a changé. Sans doute beaucoup plus beaux graphiquement, ils conservent les qualités et les défauts de leurs premières « moutures » et seules les cartouches vraiment nouvelles font preuve d'originalité dans leurs thèmes et dans leur traitement, sans atteindre cependant la qualité de leurs consœurs d'Outre-Atlantique.

RADIOSCOPIE
Origine : Pays-Bas
Connexion TV : Péritel
Mémoire vive : 6 Ko
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Prix : 1 200 F environ
Importateur : Philips

VIDÉO COLOR

La séduction en culotte courte

Le *Vidéo Color* se veut la première console des enfants, celle qui permet de se familiariser à moindre frais avec le monde des jeux vidéo. Extérieurement, elle est fort séduisante avec son habillage jaune canari et ses touches bleues, largement dimensionnées tandis que le joystick, lui, est d'une taille adaptée à la main des plus petits. Le cordon d'antenne s'échappe de l'arrière de l'appareil et va se brancher sur la prise U.H.F. de votre téléviseur. L'alimentation est assurée par un transformateur 9 volts fourni avec le jeu. La trappe permettant d'enficher les cartouches est protégée par une languette basculante. Il n'y a pas de joystick indépendant ; molette, manette et bouton de tir sont intégrés au boîtier. Simples et efficaces, ils suffisent amplement aux manipulations exigées par les jeux. Ceux-ci sont de grands classiques qui ont terminé leur carrière auprès des joueurs confirmés et pourront amuser les novices. Inutile d'ajouter que graphismes et brui- ▶

TILTOSCOPE
Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★★★
Clavier : non
Graphisme : ★★
Son : ★
Stylo optique : non
Joysticks : intégré
Ludothèque : ★★
Qualité-prix : ★★

tages — un haut parleur est intégré à la console — sont d'une simplicité désarmante : il est inutile de vouloir les comparer aux jeux « haut de gamme »...
Console sans prétention mais qui remplit parfaitement ses engagements, le *Vidéo Color* séduira les enfants trop jeunes pour aborder des consoles plus complexes, avec un point en sa faveur, son prix. Mais cet atout n'a plus le même impact que naguère : le prix des consoles traditionnelles a chuté dans de telles proportions qu'il est aujourd'hui possible d'hésiter entre les différents modèles.



RADIOSCOPIE

Origine : Hong-Kong
Connexion TV : U.H.F.
Mémoire vive : n.c.
Couleurs : 3
Joysticks : 1
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Prix : 500 F environ
Importateur : Rollet



Votre première console

Sans offrir des possibilités immenses, l'*Hanimex HMG 7900* reste, surtout pour le néophyte, amusante. Nous retrouvons en effet sous un habillage différent le microprocesseur qui équipe la console Rollet.
Le design un peu terne de cet ordinateur de jeu ne plaide pas en sa faveur.
Contrairement à la console de Rollet qui assume complètement sa vocation de jouet, Hanimex a préféré donner à la sienne un « look » plus sérieux.
Le joystick unique est relié à l'unité centrale par un cordon téléphone et comporte une manette directionnelle, un paddle pour les jeux de type « casse briques » et deux boutons de tir latéraux. Un deuxième joystick est fourni en option.

L'appareil est connecté à votre téléviseur par l'intermédiaire de la prise UHF ; il fonctionne grâce à des piles ou à un transformateur livré lui aussi en option.

Les touches classiques sont présentes : « reset » pour remettre les scores à zéro et recommencer une partie, « game select » pour choisir une variante, « game start » pour lancer le jeu. La ludothèque est semblable à celle de la console *Vidéo Color* de Rollet et vous y trouverez des jeux de la première génération : *Casse Briques, Pong* et autre *Space Invaders.*
Le prix de l'*Hanimex HMG 7900* est disons-le calculé en fonction des capacités modestes de la console ; vous pourrez donc acheter votre premier ordinateur de jeu entre 300 et 400 F. ■



TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★★★
Clavier : non
Graphisme : ★★
Son : ★
Stylo optique : non
Joysticks : 1
Ludothèque : ★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Hong-Kong
Connexion TV : U.H.F.
Mémoire vive : n.c.
Couleurs : 3
Joysticks : 1
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Prix : 350 F environ
Importateur : Hanimex

40



ORDINATEURS

Vous n'avez pas encore de micro-ordinateur ? Tant mieux, il n'est pas trop tard. Voici les quarante meilleurs micros présents sur le marché français avec leurs qualités et leurs défauts (nul n'est parfait !) Le vôtre est sûrement dans les pages qui suivent. Un seul conseil : ne vous trompez pas !



MO5

Sélectionné par l'Education Nationale, le MO5 est le nouveau cheval de bataille de Thomson. But avoué du leader français : diffuser plus de 50 000 ordinateurs pour l'année 1985 et conquérir ainsi 40 % de notre marché.

Le *MO5* est une version améliorée et simplifiée du *TO7*, mais les deux appareils restent compatibles. Il s'agit d'un micro-ordinateur qui conviendra à toutes sortes d'utilisations, initiation ou programmation avancée en Assembleur. Le boîtier du *MO5* de couleur noir est compact. Le look de l'ordinateur n'a pas été oublié cette fois-ci, et le résultat est remarquable.
Le clavier du *MO5* est du type « gomme », relativement agréable à utiliser. Une petite trappe protégée par deux volets sur le dessus du boîtier permet d'utiliser des cartouches de mémoire morte, enfichables comme des logiciels de jeux. La connexion du *MO5* à un téléviseur se fait par l'intermédiaire d'une prise Péritel ou d'un adaptateur antenne en option. Le bloc moteur est extérieur à l'ordinateur. Celui-ci possède un interrupteur côté 220 volts qui évite de débrancher la prise secteur pour éteindre le *MO5*. A l'arrière du boîtier, un connecteur permet d'utiliser divers périphériques ou un boîtier d'extension pour recevoir de nombreux contrôleurs.
Le Basic du *MO5* est assez proche de celui du *TO7*, donc facile à utiliser et très puissant. Le manuel : « Le guide du MO5 » est complet et fort bien réalisé. Le clavier, agréable à utiliser, se compose de 57 touches disposés au standard Azerty accentuées grâce à la touche « ACC ». De nombreux mots clés sont accessibles directement au clavier, ce qui facilite la frappe du listing de programme.
Deux des atouts du clavier du *TO7* sont repris par le *MO5* : une touche pour effacer l'écran, mais surtout un éditeur pleine page qui vous permet toute correction sans aucune difficulté.
Le micro-processeur du *MO5* est un 6809, ce qui ne facilitera pas la programmation en Assembleur aux inconditionnels du 6502 ou du Z80.
Il est possible de charger un programme sans que celui contenu dans la mémoire vive de l'ordinateur soit effacé. La haute résolution graphique du *MO5* est de 320 × 200 pixels avec seize couleurs.

Les sons n'ont pas été oubliés ; grâce à l'interface manettes de jeu, le *MO5* dispose d'un générateur à 4 voix sur 7 octaves. Il est commandé par l'instruction « play » très facile à utiliser, car il suffit d'entrer les mots en clair, c'est-à-dire DOREMIFA... L'ordinateur se charge de les interpréter. Sans extension, vous pourrez programmer des notes sur cinq octaves, c'est un peu plus modeste, mais largement suffisant.

La ludothèque se compose surtout de programmes éducatifs, mais certains éditeurs commencent à élargir leur gamme de logiciels de jeux. (Testé dans Tilt n° 14 page 26).

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : ★★★★★★
Joysticks : ★★★★
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★★★
Manuel : ★★★★★
Qualité-prix : ★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : 6809
Mémoire vive : 48 Ko
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 32 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 320 × 200 pixels
Son : 1 voix sur 5 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 2 300 F (ordinateur) ; 4 000 F (lecteur de disquettes ; 650 F (magnétophone)
Constructeur : Thomson



ALICE

Première offensive de Matra Hachette sur le marché français de la micro-informatique, Alice n'a pas reçu l'accueil escompté.

Le marché des jeux vidéo n'est plus aussi ouvert qu'autrefois. Il faut à présent pour se faire une place, apporter un plus, ce qui n'est pas vraiment le cas ici.

Alice est un micro-ordinateur spécialement destiné à l'initiation, sans caractéristiques réellement novatrices. Sa couleur rouge vous séduira certainement. D'un abord facile, il ne rebutera pas un enfant même assez jeune.

Connecter *Alice* est d'une étonnante facilité : la prise Péritel sur le téléviseur et l'alimentation sur le secteur, et le tour est joué. Le cordon magnétophone n'est pas fourni avec l'ordinateur dans sa version de base. Il faut donc compter ce raccord en plus, un détail qui a son importance lorsque l'on veut utiliser l'ordinateur immédiatement.

Le clavier, composé de petites touches, est très désagréable et ne permet pas une frappe rapide. Il faut une certaine habitude pour l'utiliser au maximum de sa capacité.

Les possibilités de *Alice* sont très classiques. Au niveau graphique, la haute résolution atteint un maximum de 256 × 192 pixels en neuf couleurs. Il est presque impossible de produire un son correct et vous ne disposez que d'une voix sur trois octaves.

Le langage Basic est réduit à sa plus simple expression. L'accès au langage machine malheureusement n'existe pas sur cet appareil et la création de jeux s'en trouve fort limitée.

Jusqu'ici, la gamme des extensions était fort réduite mais trois nouveaux produits, apparus il y a quelques mois, remédient à cette lacune. Il s'agit du modulateur noir et blanc, de l'imprimante, de l'extension 16 Ko et du magnétophone à cassettes. Le chargement des cassettes ne pose aucune difficulté, ce qui est fort agréable et peu courant. La ludothèque qui était presque inexistante, il y a quelques mois, offre aujourd'hui plus de vingt programmes ludiques et éducatifs proposés par Ediciel, Loriciels, Infogrammes, Spirte et Vifi-Nathan. De même, la bibliographie s'est très rapidement étoffée. Nous comptons treize ouvrages d'initiation et de programmes.

TILTOSCOPE

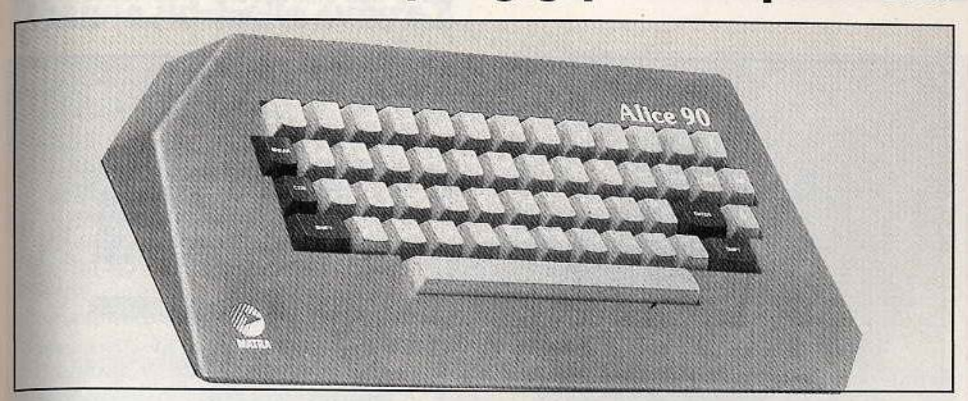
Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : non
Joysticks : non
Ludothèque : ★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion TV : UHF-Péritel
Microprocesseur : 6803
Mémoire vive : 4 Ko
Mémoire morte : 8 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 4 Ko
Extension RAM : 16 Ko
Affichage : 32 colonnes de 16 lignes
Haute résolution : 128 × 96 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 9
Joysticks : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : non
Prix : 1 200 F (ordinateur), 450 F (magnétophone)
Constructeur : Matra Hachette

ALICE 90

L'Alice, simple reprise du MC 10 de Tandy, manquait de puissance. L'Alice 90 remédie à cette situation tout en conservant la vocation pédagogique de son petit frère.



Le design de cet ordinateur est entièrement nouveau, et même surprenant. Mais il a incontestablement l'aspect d'un micro-ordinateur digne de ce nom. Comme toujours, ce nouvel ordinateur de chez Matra-Hachette est très agréable à utiliser. Sa conception est très orientée vers le débutant et deux manuels sont fournis avec la machine. Le premier, « découvrez le Basic » pour l'initiation au langage Basic est destiné aux débutants et le second, « Guide de l'éditeur Assembleur » qui s'adresse aux programmeurs chevronnés.

L'Alice 90 donne accès à 32 Ko de RAM utilisables. Le Basic de base est entièrement compatible avec l'*Alice* et malheureusement avec la qualité graphique du premier modèle. L'affichage de texte est entièrement souple et permet une utilisation professionnelle ou amateur. Il y a deux modes graphiques haute résolution : le premier accessible en Basic de 160 × 125 pixels, et le second accessible en Assembleur de 320 × 250 pixels.

D'autre part, vous trouverez une interface d'incrustation vidéo qui vous permettra de participer activement aux émissions d'initiation à la programmation proposées à la télévision par TF 1.

Le chargement des logiciels par l'intermédiaire du lecteur de cassettes se fait sans aucune difficulté, ce qui est fort agréable pour un programme de 32 Ko.

De nombreux éditeurs français proposent déjà une gamme complète spécifique à l'*Alice 90*. Ediciel, Infogrammes et Vifi Nathan se sont spécialisés dans des logiciels éducatifs. Loriciels propose quant à lui quatre jeux d'action, reprises de thèmes déjà existants pour d'autres micro-ordinateurs. (*Alice* testé dans Tilt n° 8 page 156).

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★/
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : non
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★★
Manuel : ★★★★★★
Qualité-prix : ★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion TV : Péritel/UHF
Microprocesseur : 6803
Mémoire vive : 40 Ko
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 32 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 32, 40 ou 80 colonnes de 16 ou 25 lignes
Haute résolution : 160 × 125 pixels, 320 × 250 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 9
Joysticks : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : non
Prix : 2 300 F (ordinateur) ; 550 F (magnétophone)
Constructeur : Matra Hachette



ADAM

Longtemps attendu par les possesseurs de la console C.B.S Colecovision, l'Adam n'a pas connu le succès attendu. Raison probable de cet accueil réservé : son prix encore élevé.

L'*Adam*, chaîne informatique, est disponible suivant deux versions : sans la console de jeux C.B.S, pour ceux qui la possède déjà, ou complet. La chaîne se compose : d'une unité centrale avec un lecteur de cassettes digitales, d'un clavier mécanique détachable, d'une imprimante à marguerite, de deux manettes de jeux, trois logiciels, (initiation au Basic, traitement de textes et un super jeu *Buck Rogers)* et de la console de jeux. Le clavier, détachable, devrait être bientôt proposé en France au standard Azerty.

L'ensemble du clavier, comme l'unité centrale, dans les tons beige, se connecte à l'arrière du boîtier de l'unité centrale. Il se compose de soixante-quinze touches de type professionnel, qui permettent une frappe rapide.

L'*Adam* est bien pourvu en extensions puisque sont inclus à la version de base une imprimante et un lecteur de cassettes digitales. Mais bientôt, C.B.S. compte proposer plus de dix périphériques supplémentaires : une extension mémoire vive de 64 Ko, un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 double face et double intensité pour lire les disquettes compatibles CP/M. Contrairement à beaucoup de marques concurrentes, C.B.S. commercialise l'*Adam* avec toutes ses extensions, y compris les cables de branchements.

Comme la console, il se connecte au téléviseur par l'intermédiaire d'une prise péritélévision. Un adaptateur antenne est proposé en option pour environ 500 francs.

La chaîne informatique *Adam* et *Coleco* possède une mémoire vive de 80 Ko, quelque soit la version. La mémoire vive peut être portée à 144 Ko à l'aide d'une simple extension.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique :
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★



L'*Adam* possède une définition graphique d'écran de 256 × 192 pixels. Comme sur la majorité des micro-processeurs fonctionnant en Péritel, vous disposerez de seize couleurs dont huit couleurs de base qu'il est possible de mélanger pour obtenir jusqu'à deux-cent dix teintes. Il suffit d'apprécier la qualité graphique et la variété des couleurs proposées sur les cartouches ludiques de la console *Colecovision* pour mesurer l'étendue des possibilités dans ce domaine. L'une des instructions graphiques, « Sprites », permet de définir un petit dessin ou un caractère graphique sur une matrice 8 × 8 pixels, d'une ou plusieurs couleurs. Il sera ensuite possible de les animer à l'écran sans difficulté, ni contrainte.

Le traitement de texte est contenu dans la mémoire morte de l'ordinateur. Pour accéder à ce logiciel, il suffit de presser une touche. Ce dernier est très facile à utiliser grâce aux six touches de dialogue et aux dix de commande.

Il est aussi possible de conserver les textes sur cassette « digitale », jusqu'à concurrence de 250 pages.

Vous pourrez également réaliser des tableaux et les corriger. Bien sûr, tous les logiciels fonctionnant sur la console *Coleco* et disponibles aux Etats-Unis pourront être connectés à l'*Adam* : en tout, plus de cent cinquante programmes de jeux ou applications.

Bientôt un adaptateur multi-cassettes permettra de connecter les cartouches au standard de la console *Atari 2600*. Mais les possibilités de compatibilité ne s'arrêtent pas là. En effet, en utilisant le lecteur de disquettes, vous disposerez d'une bibliothèque de logiciels compatible CP/M. (Testé dans Tilt n° 13 page 23).

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 80 Ko
Mémoire morte : 27 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 26 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 36 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 3 voix sur 5 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquettes : oui
Prix : 9 900 F (ordinateur),
4 000 F (lecteur de disquettes)
Importateur : C.B.S. Electronics

AMSTRAD CPC 464

Unité centrale de 64 Ko, lecteur de cassettes intégré, moniteur monochrome, le tout pour 2 990 F, l'Amstrad offre un rapport qualité-prix surprenant. Mais la ludothèque va-t-elle suivre ?

L'*Amstrad CPC 464* arrive comme une bombe sur le marché français. Tout ce qui était connu et établi, se voit bouleversé par ce petit micro britannique. Car pour moins de 3 000 F, vous ferez l'acquisition d'un ordinateur de 64 Ko de mémoire vive avec une très haute résolution, encore rare sur ce type d'appareil.

Les branchements ne posent aucun problème, car le lecteur de cassettes, intégré, élimine deux fils.

Les autres extensions sont spécifiques à l'*Amstrad* et bien conçues ; ici pas de cordons oubliés qui vous empêchent de faire fonctionner l'appareil à la dernière seconde. Le clavier de type mécanique est très agréable à utiliser et convient à toutes utilisations, soit semi-professionnelles avec un pavé numérique sur le côté, soit ludiques.

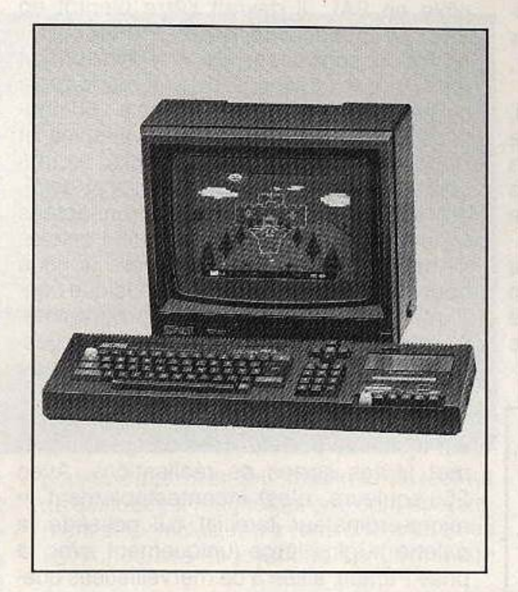
Le Basic « locomotive » comme le nomment les Anglais est assez proche du Basic Microsoft. Toutefois, il est légèrement plus rapide et un peu plus puissant.

Vous disposez de 42 Ko programmables en Basic.

Le nombre des couleurs dépend de la résolution graphique choisie, seize couleurs avec 200 × 160 pixels et seulement deux couleurs avec 640 × 204 pixels. Vous avez aussi la possibilité de définir jusqu'à huit fenêtres indépendantes sur l'écran.

Les capacités sonores de l'*Amstrad CPC 464* sont tout à fait honorables pour un micro-ordinateur de ce prix. Le son peut sortir sur un amplificateur en stéréo, sur trois voix et sept octaves. Il est fourni avec un moniteur vert pour 2 990 F ou avec un moniteur couleur pour 4 490 F.

La ludothèque et la bibliothèque compte tenu de la jeunesse de l'appareil sont correctes mais il faudra attendre quelques mois pour que de réelles innovations dans ce domaine apparaissent sur le marché français. Dans l'immédiat, il faudra se contenter des logiciels importés d'outre-Manche.



TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : non
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★★★
Qualité-prix : ★★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel ou moniteur
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 42 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 ou 80 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 200 × 160 pixels ou 640 × 200 pixels
Son : 3 voix sur 7 octaves
Couleurs : 16 ou 2
Joysticks : 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : oui
Prix : 2 990 F (ordinateur avec moniteur vert et magnétophone intégré) ; 2 890 F (lecteur de disquettes)
Importateur : Amstrad France



ATARI 800 XL

Aussi à l'aise pour le jeu que pour la programmation ou les applications familiales, le 800 XL est le champion de la polyvalence.

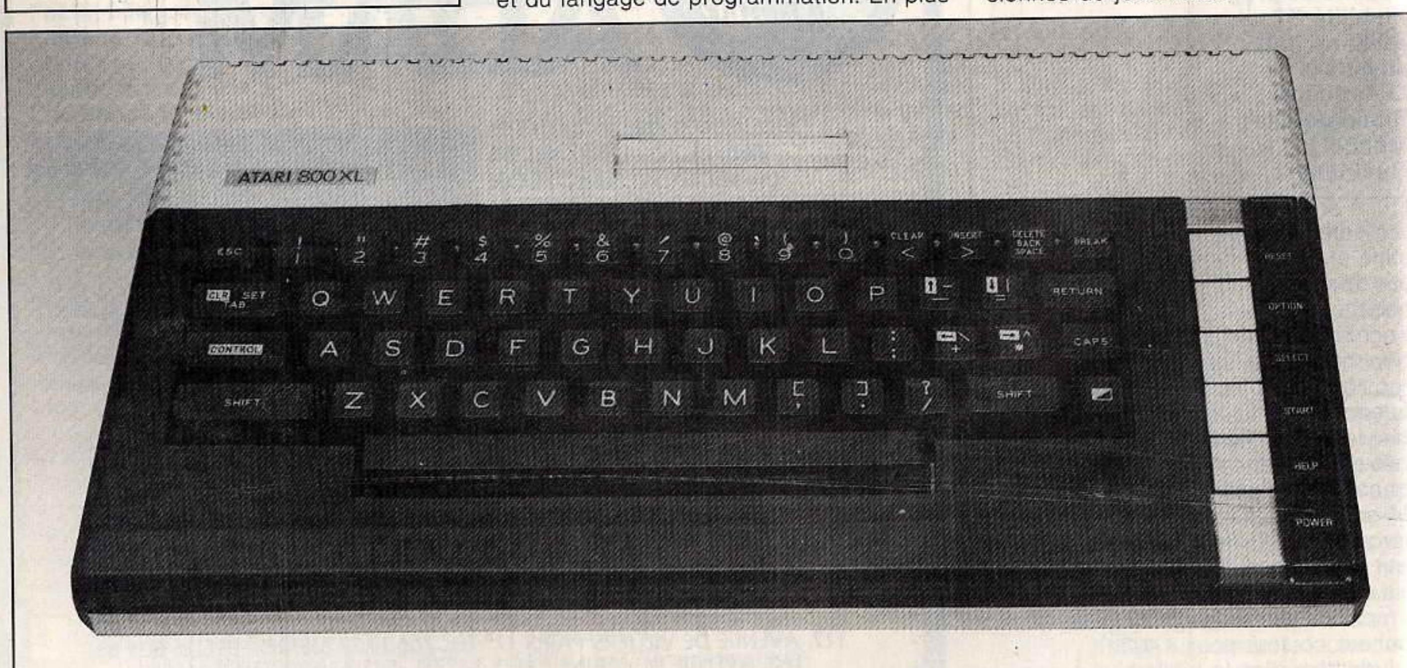
Le *800 XL* est modulable, et pourra être utilisé pour le traitement de texte grâce aux 64 Ko RAM et l'imprimante qualité courrier, ou en simple console de jeux.
Contrairement aux anciens micros Atari, assez volumineux, le *800 XL* présente une taille tout à fait raisonnable, à peine plus importante que ses concurrents. Il est très sobre, presque triste avec son boîtier beige et le cadre noir entourant le clavier.
Il possède une touche « Help » d'aide à la programmation. Sur le dessus du boîtier, on trouve une petite trappe où viennent se loger les cartouches de jeu (compatibles avec celles pour *Atari 400* et *800*). Disponible en PAL, il devrait l'être bientôt en SECAM (standard utilisé en France).
Le *800 XL* se branche sur le téléviseur soit par la prise antenne UHF, soit par la prise péritélévision, qui donne accès à 256 couleurs. Les branchements sont simples et robustes. Outre les deux joysticks, de très nombreuses extensions ludiques et semi-professionnelles peuvent être connectées à l'ordinateur. Parmi elles, le lecteur de cassettes possède une piste sonore conçue pour inclure commentaire ou musique pendant le chargement d'un programme. L'unité disquette sera bien utile pour la gestion de fichier, ou pour le chargement de jeux très évolués.
Un Basic résident de 16 Ko mémoire vive est inclus au *600 XL*. Très complet, il permet toutes sortes de réalisations. Avec 256 couleurs, c'est incontestablement le micro-ordinateur familial qui possède la palette la plus large (uniquement avec la prise Péritel), alliée à de merveilleuses qualités graphiques disponibles avec la haute résolution 320 × 192 points. Le *800 XL* propose aussi un circuit appelé « Pokey », pour contrôler quatre synthétiseurs programmables en volume sonore, timbre et tonalité sur trois octaves et demi. Mélomanes, à vos claviers ! Sa considérable mémoire morte permet la gestion du système d'exploitation et du langage de programmation. En plus du mode d'emploi, un livret de référence sur la programmation en langage Basic vous aidera à faire vos premiers pas.
Côté logiciels ludiques, c'est fantastique : plus de mille jeux sont en effet disponibles. La ludothèque en cassettes, cartouches et disquettes des modèles *400* et *800* est compatible. Pour le *800 XL* l'accent a été mis sur les logiciels éducatifs, avec des éditeurs comme Nathan et Hachette. De nombreux jeux d'action font également leur apparition, comme *Pôle Position,* un grand hit des jeux d'arcades ou *Moon Patrol,* et bien d'autres logiciels qui réjouiront les passionnés de jeux vidéo.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : ★★
Joysticks : ★★★
Ludothèque : ★★★★★
Bibliographie : ★★★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★

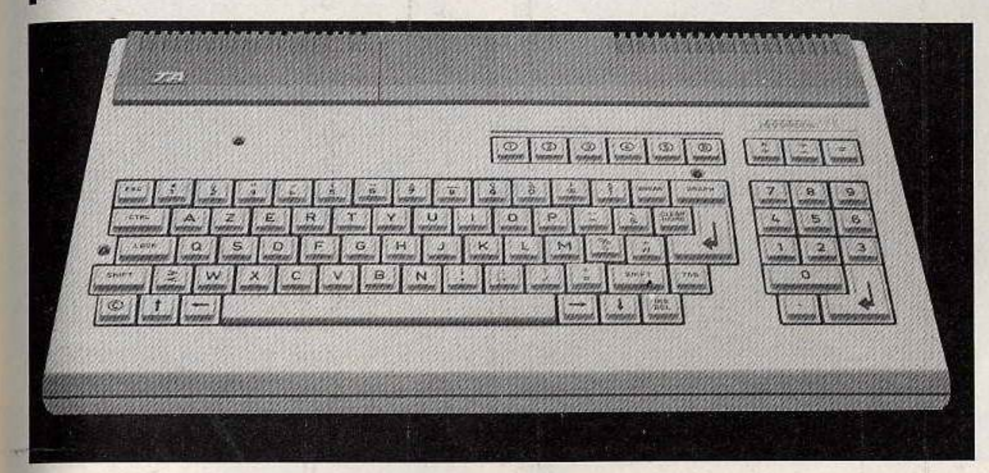
RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connextion TV : Péritel
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 24 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 64 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 320 × 192 pixels
Son : 4 voix sur 3,5 octaves
Couleurs : 16 et 256 teintes
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 2 200 F (ordinateur PAL) ; 2 500 F (ordinateur Péritel) ; 3 800 F (lecteur de disquettes) ; 650 F (magnétophone)
Importateur : Atari



ALPHATRONIC PC

A vocation professionnelle, l'Alphatronic PC se tourne depuis peu vers la micro-informatique familiale. Dans ce domaine, il lui reste encore beaucoup de chemin à parcourir.



L'*Alphatronic PC* se connecte au téléviseur par l'intermédiaire d'une prise Péritel et brancher les différentes extensions ne présente aucune difficulté. Le clavier est une petite merveille ; il rappelle celui d'une machine à écrire, ce que les programmeurs apprécieront. Il convient également très bien au traitement de textes. Pratique : au-dessus du clavier sont disposées six touches de fonction, auxquelles sont attribuées les ordres les plus courants.

La conception de l'*Alphatronic PC* est classique, vous ne rencontrerez aucune particularité exceptionnelle. Comme il ne s'agit pas d'un ordinateur de jeu, la résolution graphique est assez médiocre, de l'ordre de 80 × 72 pixels sur un téléviseur classique. En utilisant un moniteur, la résolution est bien meilleure car elle atteint 180 × 72 pixels avec huit couleurs. L'animation graphique à l'écran n'est pas facilement réalisable, sauf en Assembleur.

La mémoire vive, de 64 Ko, permet toutes sortes d'utilisations professionnelles, caractéristique accentuée par les extensions disponibles actuellement. Imprimante, lecteur de disquettes, magnétophone sont couramment disponibles, mais vous chercherez en vain une paire de joysticks. La ludothèque et la bibliothèque sont pratiquement inexistantes et ne s'étoffent pas actuellement. Les jeux ne sont pas sa vocation, son prix avec le moniteur et le drive frise les 10 000 F.

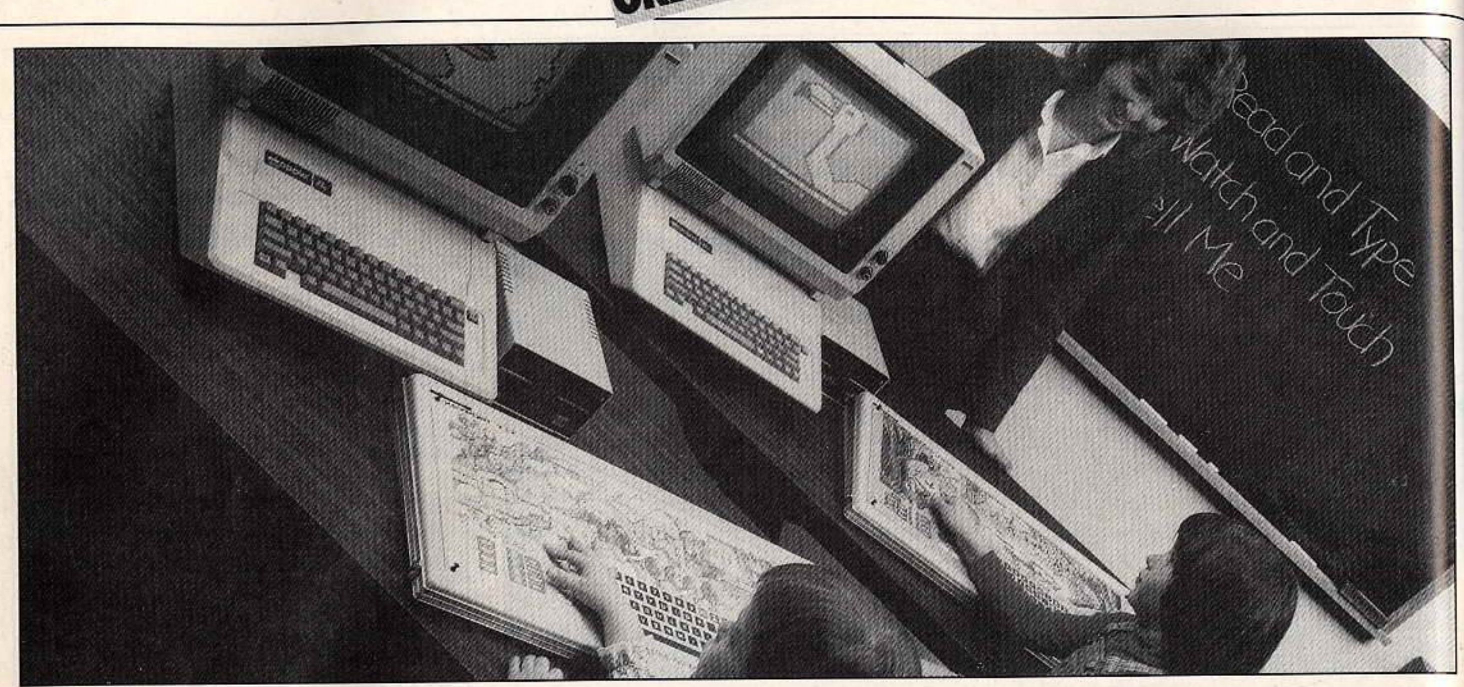
RADIOSCOPIE

Origine : R.F.A.
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 64 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 ou 80 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 160 × 48 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 8
Joysticks : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : oui
Prix : 5 800 F (ordinateur) ; 4 000 F (lecteur de disquettes ; 450 F (magnétophone)
Importateur : Triumph Adler

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : non
Ludothèque : ★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★





APPLE IIe et IIc

Véritable mythe pour les passionnés de micro-informatique, l'Apple est à ce jour indétrôné. Atouts de choc : des extensions pratiquement infinies et une formidable bibliothèque de logiciels.

L'*Apple IIe* se présente sous la forme d'un volumineux boîtier, inspirant un sentiment de grande solidité. Le nouveau venu, l'*Apple IIc* est lui beaucoup plus compact. L'esthétique de ces appareils, bien que très classique, est agréable. Ils se relient soit à un moniteur monochrome, soit à un téléviseur couleur par la prise Péritel (grâce à la carte couleur sur le *IIe*). L'image obtenue est de bonne qualité sans être exceptionnelle. Les claviers Qwerty et Azerty sont composés de véritables touches ; la frappe y est rapide et sans fatigue.
Le Basic de l'*Apple* est un Basic Applesoft, proche du Microsoft. Ce Basic date un peu et présente certaines lacunes, comparé aux bons Basic actuels. Quelques instructions gèrent la haute définition, pas toujours facile à utiliser. Il y manque les instructions « circle » et « fill » ainsi que les sprites. La gestion des sons a été totalement oubliée sur l'Applesoft et on est donc obligé de recourir à l'Assembleur. De plus, l'obtention de sons complexes nécessite un difficile travail de programmation.
Dans le domaine des extensions, l'*Apple II* est roi. En effet, on peut quasiment tout raccorder sur cette machine, depuis le lecteur de disquettes ou de disques durs, en passant par le modem, la table à numériser, l'imprimante ou le synthétiseur vocal, jusqu'aux innombrables cartes permettant de l'interfacer avec des instruments, des caméras vidéo, et bien d'autres choses. La liste serait trop longue, voire impossible à établir.
Les joysticks de l'*Apple* sont un peu particuliers. Si leur esthétique laisse à désirer, ils se révèlent particulièrement agréables à utiliser.
De plus, ces joysticks fonctionnent selon le mode analogique et non selon la loi du tout ou rien, ce qui permet des applications intéressantes dans certains jeux.
Bien que l'*Apple* dispose d'une interface pour cassette, tous les logiciels sont présentés sur disquettes.
La ludothèque fonctionnant sur *Apple* est de très loin la plus importante de toutes. Tous les types de jeux sont représentés mais c'est surtout dans le domaine des jeux d'aventures, des wargames et des simulations que ces logiciels se démarquent nettement par leurs qualités face à ceux disponibles sur d'autres machines. La bibliographie concernant l'*Apple* est aussi fort étendue, tant en français qu'en anglais et cela dans tous les domaines. L'*Apple*, machine pleine de contraste dans ses possibilités, demeure pourtant l'objet de rêve pour tous les ludophiles.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★ *(IIe)* - ★★★★ *(IIc)*
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★
Son : ★
Facilité de programmation : ★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : en option
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★★★
Bibliographie : ★★★★★★
Manuel : ★★★ *(IIe)* - ★★★★★ *(IIc* cours sur disquette)
Qualité-prix : ★★ *(IIe)* - ★★★ *(IIc)*

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : Péritel (par carte spéciale sur le *IIe*)
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 64 Ko pour le *IIe* - 128 Ko pour le *IIc*
Mémoire morte : 18 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 48 Ko
Extension RAM : jusqu'à 832 Ko (pour le *IIe* uniquement)
Affichage : 40 colonnes de 24 lignes (ou 80 colonnes pour le *IIc*)
Haute résolution : 192 × 280 points
Son : 1 voix
Couleurs : 6 en haute résolution - 16 en basse résolution
Joysticks : Interface analogique incluse et joystick en option
Entrée cartouche : non
Crayon optique : option
Disquettes : en option pour le *IIe* ; incluse dans le *IIc*
Prix : 8 400 F (ordinateur), 3 600 F (lecteur de disquettes), 400 F (magnétophone)
Importateur : Seedrin


HesWare
HesWare
Rootin' Tootin'
By Bryce C. Nesbitt
Arcade Action Series
Joystick Required
Cartridge for Commodore 64
HesWare
Mr. TNT
Arcade Action Series
HesWare
The Pit
Arcade Action Series
HesWare
Lazer Zone
HesWare
Pool Challenge
By N. Strange
Minnesota Fats
For Commodore 64
Contains one cartridge/Joystick optional
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif
pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél. : (93) 20.17.17 - Télex : 461 387 F
Les logiciels qui vous
emmènent loin...



B.B.C. ACORN

Doté de possibilités graphiques et sonores impressionnantes, le B.B.C. n'a pas su se faire une place au soleil de la micro. Principale raison : son prix trop élevé.

D'esthétique très classique, le *B.B.C.* est d'une taille impressionnante. Le raccordement au téléviseur se fait grâce à la classique prise Péritel. L'image obtenue est bonne, sans être exceptionnelle. Le *B.B.C.* est doté d'un véritable clavier mécanique Qwerty et la frappe se fait sans fatigue. Le Basic incorporé est un Basic étendu de type Microsoft mais complété par des instructions de structuration très puissantes qui le font ressembler au Pascal. Ce Basic est de loin le plus rapide, parmi toute la gamme des ordinateurs familiaux et semi-professionnels. Il possède des fonctions graphiques assez complètes mais il manque cependant les instructions « circle » et « fill » ainsi que les sprites. Les fonctions sonores sont parmi les plus complètes disponibles en Basic dans cette gamme de prix. Elles permettent le contrôle de trois canaux de notes et d'un canal de bruit. Pour chaque canal, on peut spécifier synchronisation, amplitude, fréquence et durée. De plus, le contrôle de l'enveloppe transforme le *B.B.C.* en un véritable synthétiseur capable d'imiter le timbre de chaque instrument, avec beaucoup de patience bien sûr. Le *B.B.C.* dispose aussi de possibilités intéressantes d'extensions. Il est en effet possible d'adapter des extensions mémoire tant en ROM qu'en RAM, un lecteur de disquettes, une imprimante, un synthétiseur vocal ou une tablette numérique.

Il dispose d'emblée d'un convertisseur analogique-numérique qui pourra être utilisé avec grand profit dans plusieurs applications scientifiques.

Les joysticks, que l'on branche tous les deux simultanément sur la prise arrière, sont un peu particuliers. Ils sont assez volumineux et doivent obligatoirement être pris en main. Pourtant, ils se révèlent assez pratiques à l'usage bien que l'absence de ressort de rappel fasse un peu défaut.

Le chargement sur cassette s'effectue à bonne vitesse (1 200 bauds) et est particulièrement fiable, le chargement s'effectuant par blocs successifs de 256 octets.

La ludothèque, disponible surtout sur cassette, est assez étendue. Elle regroupe des jeux de réflexion, d'actions, d'aventures et des simulations.

Ces jeux, tout en étant de qualité correcte en général, ne font pas preuve d'une grande originalité. La bibliographie est assez restreinte. Par bonheur, le manuel est complet (500 pages en anglais et 100 pages en français).

Le *B.B.C.* est donc une machine de grande qualité, tant pour son Basic, que pour ses capacités graphiques et sonores. Dommage que son prix le situe un peu en dehors du marché familial.



TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★★
Stylo optique : en option ★★★
Joysticks : en option ★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : 6502 A
Mémoire vive : 32 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 32 Ko
Extension RAM : 32 Ko
Affichage : 80 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 256 × 640 points
Son : 4 voix
Couleurs : 8 (2 à la plus haute définition)
Joysticks : interface incluse (joystick en option)
Entrée cartouche : non
Crayon optique : en option
Disquettes : en option
Prix : 5 990 F (ordinateur), 3 920 F (lecteur de disquettes + 1 400 F pour le contrôleur), 400 F (magnétophone)
Importateur : Sterco international


SIERRA™
Nous sommes le futur
B.C.'s QUEST FOR TIRES
Sierra ON-LINE
LUNAR LEEPER
SIERRAVISION
AQUATRON
Sierra ON-LINE
SAMMY LIGHTFOOT
SIERRAVISION
OIL'S WELL
Created by THOMAS MITCHELL
SIERRAVISION
JB
JB INDUSTRIES FRANCE
Importateur et distributeur exclusif pour la France :
20 bis, Chemin des Grands-Plans
06802 Cagnes-sur-Mer
Tél.: (93) 20.17.17 - Télex: 461387 F
Encore plus loin...



CANON V 20

Le Canon V 20, au design réussi, reprend les caractéristiques imposées par le standard MSX. Seuls les périphériques, le clavier, la mémoire vive et bien sûr le prix varient par rapport à ses frères jumeaux.

Le *Canon V 20* est actuellement l'un des micro-ordinateurs au standard M.S.X. les plus coûteux.
Les connexions sont extrêmement simples, à condition de posséder un téléviseur équipé d'une prise Péritel.
Le clavier du *Canon V 20* est l'un des plus agréables de la famille M.S.X. Ici, les quatre touches d'édition sont d'une taille importante et permettent un déplacement du curseur plus rapide et plus sûr.
Le *V 20* est proposé en version de base avec une mémoire vive de 64 Ko. Il se place au niveau capacité dans le peloton de tête. Ses caractéristiques graphiques et sonores restent strictement identiques à celles de ses concurrents. Car l'ordinateur est conçu autour d'un microprocesseur Z 80, ce qui lui confère une haute résolution de 256 × 192 pixels avec seize couleurs, mais la contrainte de proximité des couleurs existe toujours. Les capacités sonores sont étonnantes, une dizaine de lignes de programme produisent des effets sonores remarquables.
Le *V 20* est lui aussi pourvu de très nombreuses extensions. Ces extensions étant compatibles entre les différents M.S.X., chaque appareil du standard bénéficie d'une très large gamme de périphériques.
Les joysticks sont de type standard ; vous pourrez utiliser ceux de votre choix, et ils sont nombreux !
Le chargement des logiciels sur cassettes ne pose aucune difficulté. Mais l'ensemble des jeux est actuellement proposé sur cartouches. Une ludothèque sans cesse en évolution qui devrait maintenant s'agrandir grâce à de nombreux titres français que proposent de nombreux éditeurs.
Ce standard devrait peu à peu tenir une place importante sur le marché français, car il n'est plus nécessaire d'utiliser des jeux ou des extensions différentes pour chaque ordinateur. Un grand pas a été fait vers la standardisation.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★
Stylo optique : ★★★
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★★
Qualité-prix : ★★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Hong Kong
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 64 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 39 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 5 voix sur 3 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 3 200 F (ordinateur) ; 2 200 F (lecteur de disquettes) ; 400 F (magnétophone)
Importateur : Canon



NOUS VOUS POUSSONS VERS L'INFORMATIQUE :
Un ordinateur de Grande Marque, le VG 5000 de PHILIPS pour 1590 F Seulement
Simple et logique, le VG 5000 de Philips, conçu comme un moyen d'initiation à l'informatique par le Basic, ouvre un nouveau monde d'évasion : la programmation, l'éducation, les jeux... tous les secteurs sont couverts par cette machine.
Rappel des caractéristiques principales : mémoire vive 24 K ram extensible à 56 K ram, clavier Azerty accentué de type « minitel », accès direct à 33 fonctions Basic préprogrammés, Basic microsoft résident, affichage 25 lignes × 40 caractères, synthétiseur musical 4 octaves.
PHILIPS
VG 5000
LE JEU ELECTRONIQUE
Offre valable dans la limite des stocks jusqu'au 10.01.85
BON DE COMMANDE à renvoyer à : LE JEU ÉLECTRONIQUE.
68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE. Tél. : 16 (61) 22-60-49 ou 35, rue St-Lazare, 75009 PARIS. Tél. : 16 (1) 874-43-20.
Nom
Adresse
Code postal
Ville
Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.
☐ NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE.
☐ Oui, je désire recevoir le VG 5000 de Philips pour 1 590 F + les frais de port 35 F = 1 625 F.
☐ Cassette initiation Basic : 199 F



COMMODORE 64

Très performant, le Commodore 64 aurait pu connaître la gloire. Il arrive malheureusement au compte goutte des USA et se trouve fort difficilement chez les revendeurs...

Son apparence est proche de celle du *VIC 20*, mais ne vous y trompez pas, ce ne sont pas les mêmes ordinateurs. Le *Commodore 64* est sobre, presque discret. Le souci du design et des couleurs caractérise une nouvelle génération d'ordinateurs. Autrefois, les connexions avec l'interface Secam étaient un véritable calvaire, mais à présent avec le nouveau modèle RUB, plus aucun problème, il vous suffit d'utiliser une prise Péritel.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : ★★★
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★★
Bibliographie : ★★★★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★★★

Son clavier d'une taille importante est très agréable à utiliser. Les seize couleurs alliées à une haute résolution lui procurent des graphismes précis. En plus d'un générateur de son, le *Commodore 64* possède un synthétiseur musical à trois voix.
Des instruments très variés, allant de l'orgue au xylophone, rendent les logiciels attrayants. Connecté à une chaîne hi-fi, les mélomanes apprécieront la qualité du son.
Les passionnés de jeux utiliseront dans les logiciels ludiques, le générateur de bruits (coup de feu, bruits d'explosion ou pistolet laser...)
L'utilisation des sprites (jusqu'à 164) facilitent la création d'images vidéo. Il s'agit d'un ensemble de points définis par le programmeur. Il est possible de gérer l'animation de huit sprites simultanément sur l'écran. Malheureusement, les sons et les graphismes se commandent uniquement à partir de l'instruction « Poke », d'où leur complexité d'utilisation.
Les périphériques disponibles aujourd'hui sont très classiques. Il s'agit du lecteur de cassettes, lecteur de disquettes, des manettes de jeu, du crayon optique et bientôt des extensions de communication.

Les deux branchements joysticks sont standard ce qui permet de connecter n'importe quelle manette. Votre *C. 64* devenu console de jeu pour quelques heures, vous découvrirez tous les classiques des jeux d'arcades : une ludothèque extrêmement complète en cassettes, disquettes et cartouches. De nombreux jeux conçus pour *Apple II* ont été adaptés pour le *Commodore 64*. La bibliothèque est ainsi très importante et de nombreux ouvrages, anglais et français, combleront toutes les exigences.

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : UHF-Péritel
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 20 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 39 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 320 × 200 pixels
Son : 3 voix sur 9 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 2 990 F (ordinateur Pal) ; 3 850 F (ordinateur Péritel) ; 3 800 F (lecteur de disquettes) ; 650 F (magnétophone)
Importateur : Procep

COCONUT

PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

SPECTRUM
THOMSON
ELECTRON
JASMIN

ORIC / ATMOS
COMMODORE
MSX
ATARI

c'est + de 800 TITRES

ATARI

BATTLE OF NORMANDY	430	C
ROSEN'S BRIGADE	415	C+D
ARCHON II	415	D
ONE ON ONE	415	D
ARCHON I	400	D
AIRSTRIKE	160	C
AZTEC CHALLENGE	230	C
A.E.	340	D
BOMBASTIC	160	C
BLUE THUNDER	140	C
BRUCE LEE	190	C
CHOPLIFTER	340	D
COMPUTER WAR	175	C
CAPTAIN STICKY	160	C
CAVERNS OF KHAFKA	150	C
DIAMONDS	160	C
ENCOUNTER	175	C
FLIGHT SIMULATOR II FRANÇAIS	622	D
FORBIDDEN FOREST	170	C
HELLCAT ACE	320	C
NATO COMMANDER	360	C
NEPTUNE	160	C
O'RILEY'S MINE	160	C
SPITFIRE ACE	320	C
SPACE CHASE	430	C
SEASTALKER	560	D
SUBMARINE COMMANDER	175	C
SEAFOX	340	D
SLINKY	150	C
ZAXXON	200	C
ZEPPELIN	340	C
HULK	140	C
STRIP POKER	345	D
DALLAS QUEST	200	D
SEVEN CITIES OF GOLD	400	D
DRAGONRIDERS OF PERN	360	D
ENCHANTER	450	D
SEAFARER	450	D
GRIDRUNNER	130	C
ATTACK OF THE MUTANTS CAMELS	130	C
HOVER BOVER	130	C
SOLO FLIGHT	210	C
SOLO FLIGHT	210	D
F. 17 FIGHTER	210	C/D
GERMANY 1985	210	C/D
EAGLES	360	C/D
BLUE MAX	210	C/D
TANK COMMANDER	130	C
RIVER RESCUE	130	C
JAVA JIM	130	C

ORIC

ARSENE LAPIN	190
BACKGAMMON	120
HARERAISER	120
SPOOKY MANSION	100
FLIGHT 401	120
LA TOUR FANTASTIQUE	130
PASTA BLASTA	120
WIZARD OF AKRYZ	150
TIME MACHINE	150
HARRIER ATTACK	100
SCUBA DIVE	100
HOBBIT	175
ASSEMBLEUR SYLBOLIQUE	260
BUSINESSMAN	150
BERING	150
BOMBYX	140
CHALLENGE VOILE	140
CHESS II	160
CATEGORIC	100
DAO	100
DRIVER	135
FIRE FLASH	130
GHOST GOBBLER	120
GRAVITOR	120
HUBERT	120
HUNCHBACK	110
LANCELOT	130
AIGLE D'OR	130
LONE RAIDER	120
MR WIMPY	120
MONITEUR 1.0	140
PROBE 3	120
POLYFICHIER	190
REVERSI CHAMPION	140
SUPER JEEP	130
STYX	130
SUPER COPY	120
TRICK SHOT	120
TYRANN	170
ULTIMA ZONE	120
UNE AFFAIRE EN OR	160
VISION	130
WORLD WAR 3	110
WARLORD (ORIC)	110
XENON	80
ZORGON	80
TWO GUNS TURTLE	100
QUACKAJACK	100
STARFIGHTER	110
TOOL KIT (FRANÇAIS)	180

COMMODORE 64

PITFALL I	130	C
PITFALL II	130	C
WIMBLEDON	130	C
ENCOUNTER	130	C
STRIP POKER	140	C
RIVER RAID	130	C
FOOTBALL MANAGER	120	C
PSYTRON	120	C
FLAK	150	C
BATTLE OF MIDWAY	150	C
BEACH HEAD	130	C
BEACH HEAD	170	D
CAVERNS OF KHAFKA	150	C
TALES OF ARABIANS NIGHTS	140	C/D
TROLLIE WALLIE	150	C/D
SUMMER GAMES	180	C
SUMMER GAMES	280	D
BRUCE LEE	120	C
GERMANY 1985	200	C/D
COMBAT LEADER	200	C/D
ARCHON I	400	D
ARCHON II	415	D
AZTEC CHALLENGE	230	D
ASSEMBLER 64	280	D
COLOSSUS CHESS 2.0	200	C/D
TRANSFER CASSETTE/DISK	210	C
FORBIDDEN FOREST	170	C
FLIGHT SIM II (FRANÇAIS)	510	D
HELLCAT ACE	320	C/D
MANIC MINER	130	C
MR WIMPY	120	C
NATO COMMANDER	375	D
ONE ON ONE	415	D
SEVEN CITIES OF GOLD	415	D
SPITFIRE ACE	320	C/D
SOLO FLIGHT	230	C/D
SCUBA DIVE	120	C
HULK	140	C
HOBBIT	190	C
ZAXXON	170	C
BLUE MAX	340	C/D
HUNCHBACK	110	C
HARRIER ATTACK	120	C
PITSTOP	340	K
VALHALLA	190	C
F17. FIGHTER	200	C/D
DECATHLON	140	C
JET SET WILLY	140	C
KNIGHTS OF DESERTS	200	C/D
ASTROCHASE	120	C

SPECTRUM

DECATHLON	110
MUGSY	120
BEACH HEAD	110
ENDURO	110
HERO	110
AIR TRAFFIC CONTROL	160
FRANKENSTEIN	120
MATCH POINT	120
HULK	140
PSYTRON	140
LORDS OF MIDNIGHT	170
CODE NAME MAT	100
FULL THROTTLE	100
WAR OF THE WORLDS	100
CHEQUERED FLAG	120
ATIC ATAC	100
SABRE WULF	140
ANT ATTACK	120
BLUE THUNDER	120
COBALT	50
DEATH CHESS 5000	110
FIGHTER PILOT	110
FRED	120
HUNCHBACK	100
HOBBIT	180
MAZIACS	100
PINBALL WIZARD	120
SCUBA DIVE	100
3D SPEED DUEL	100
TRASHMAN	110
TORNADO LOW LEVEL	120
4D TIME GATE	120
VOICE CHESS	95
VALHALLA	170
WORLD CUP	120
WHEELIE	120
ULTRA KIT	150
DEV PACK	160
PASCAL	250
PYRAMID	100
SCUBA DIVE	100
ALCHEMIST	70
BEAR BOOVER	120
FORTH	295
HARRIER ATTACK	90
JET SET WILLY	110
MR WIMPY	100
MCODER II	150
PEDRO	90
XADOM	120

COCONUT

- démonstration permanente
- des spécialistes
- des imports

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

- les derniers logiciels
- des exclusivités
- des prix très British...
- un club (moins 10 %)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

catalogue sur demande

Joignez votre chèque à la commande, ajoutez 30 FF pour le port.

10 FF de réduction sur présentation de ce bon.



DAI

Apparu sur le marché français il y a bientôt quatre ans, le DAI n'a jamais atteint la notoriété de son rival, l'Apple. Son principal handicap : une ludothèque très réduite.

Le *DAI* est un micro-ordinateur d'une taille assez importante avec à l'arrière une surface prévue pour poser un téléviseur (très pratique). Les branchements sont fiables et ne posent aucun problème. Son esthétique peut surprendre, il s'agit pourtant d'un ordinateur assez classique. Son clavier, en retrait par rapport au boîtier, s'est avéré très agréable à utiliser.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : ★★★★
Joysticks : ★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★

Le *DAI* à de nombreuses possibilités autant au niveau graphique que sonore. En effet, sa résolution graphique est assez exceptionnelle avec 512 × 244 pixels en seize couleurs. De nombreuses images vidéo faites à partir du logiciel *CLIO* et du *DAI* en sont une preuve. A présent, plusieurs autres ordinateurs ont une capacité graphique assez proche.
Pour la création musicale, vous disposez d'un synthétiseur très évolué à quatre voix sur un nombre d'octaves infini. Dans l'ensemble, la conception du *DAI* date un peu, c'est pourquoi il n'y a pas de fonctions particulièrement remarquables.
De nombreuses extensions sont disponibles autour du micro-ordinateur *DAI*. Il est par exemple possible de commander un bras de robot à partir du clavier. Un lecteur de micro-cassettes MEMOCOM à haute vitesse permet un changement ultra-rapide des programmes, malheureusement sa fiabilité n'est pas totale. Les joysticks sont munis d'un balai central et d'un potentiomètre. Ce type de manettes est utilisé avec le logiciel *CLIO*.

La ludothèque fonctionnant sur le micro-ordinateur DAI proposé par la société Multisoft est très complète. Dialog Informatique diffuse une dizaine de logiciels d'excellente qualité à vocation ludique, utilitaire et *Puzzly*, un jeu éducatif très apprécié des enfants. La bibliographie du *DAI* est encore très restreinte auprès plus de six ans d'existence. (Testé dans Tilt n° 8 page 145).

RADIOSCOPIE

Origine : Belgique
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : 8080
Mémoire vive : 48 Ko
Mémoire morte : 24 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 48 Ko
Extension RAM : 128 Ko
Affichage : 60 colonnes de 24 à 30 lignes
Haute résolution : 512 × 244 pixels
Son : 4 voix sur une infinité d'octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : oui
Prix : 6 800 F (ordinateur) ; 4 500 F (lecteur de disquettes ; 450 F (magnétophone)
Importateur : Multisoft

invitation au Voyage

20 nouveaux softs super vitaminés

T07 - T070 - M05



PULSAR II

Un superbe jeu d'arcade en perspective, entièrement en langage machine et sonore !

Aux commandes d'une navette spatiale, vous devrez survoler la planète PULSAR et détruire les installations ennemies : bases, radars, réserves de carburant, vaisseaux d'attaque... etc...

Un jeu de 9 tableaux différents au graphisme superbe, et dont vous ne vous lasserez pas.

Attention, au cinquième tableau, seul le centre de l'étoile est un point faible.

Le niveau du jeu est progressif, mais au départ, nous vous conseillons le mode entraînement.

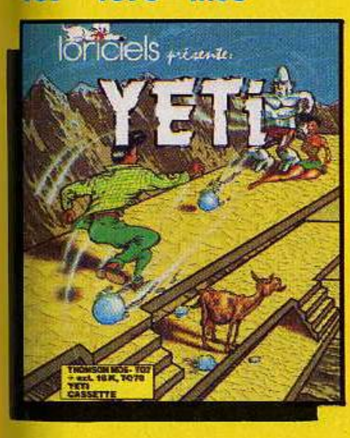


☐ Petit nuage rouge... Votre adresse est payante, vous venez de disloquer une fusée ennemie.



☐ La bataille continue avec de nouveaux tableaux et l'apparition de nouvelles créatures. Soyez prudent, les difficultés vont croissant.

T07 - T070 - M05



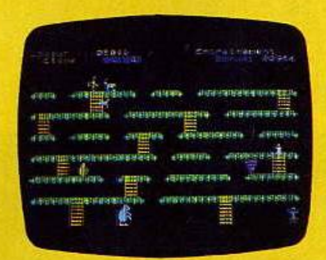
YETI

Option facultative : manette de jeu

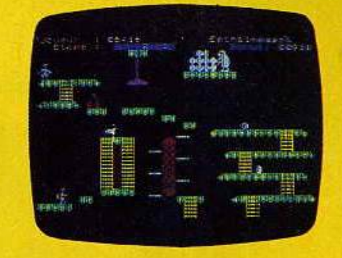
Un jeu d'Arcades qui fait déjà beaucoup parlé de lui ; tout y est : graphismes, action, musique, et stress ! Grâce à ces nombreux tableaux, vous ne vous lasserez pas de ce jeu.

Un abominable homme des neiges va tout faire pour vous empêcher de délivrer une jeune fille qu'il tient prisonnière. Et comme ce logiciel est complètement fou, ne vous étonnez pas de recontrer des fruits insolites, ou bien encore des chèvres, pour ne citer qu'eux.

Ecrit 100 % en langage machine et sonore, à avoir à tout prix.



☐ Et vous voici déjà au 2ème tableau ! descendez vite pour sauver la belle prisonnière, mais gare aux chèvres...



☐ Un superbe 3ème tableau ! prenez le tourniquet au vol, mais attention au marteau pilon...

86 programmes pour :

ORIC 1 – ATMOS – COMMODORE 64
SEGA-YENO – SPECTRUM – Z X 81 – ALICE
VIC 20 – THOMSON M05 - T07 - T070

Demandez notre NOUVEAU CATALOGUE

Vous avez écrit des logiciels pour micro ordinateurs si vous voulez être édités contactez-nous.

loriciels

160, rue Legendre 75017 PARIS - Tél. (1) 627.43.59 +

DEMANDE DE CATALOGUE

Joindre 2 timbres à 2,10 F pour participation aux frais d'envoi

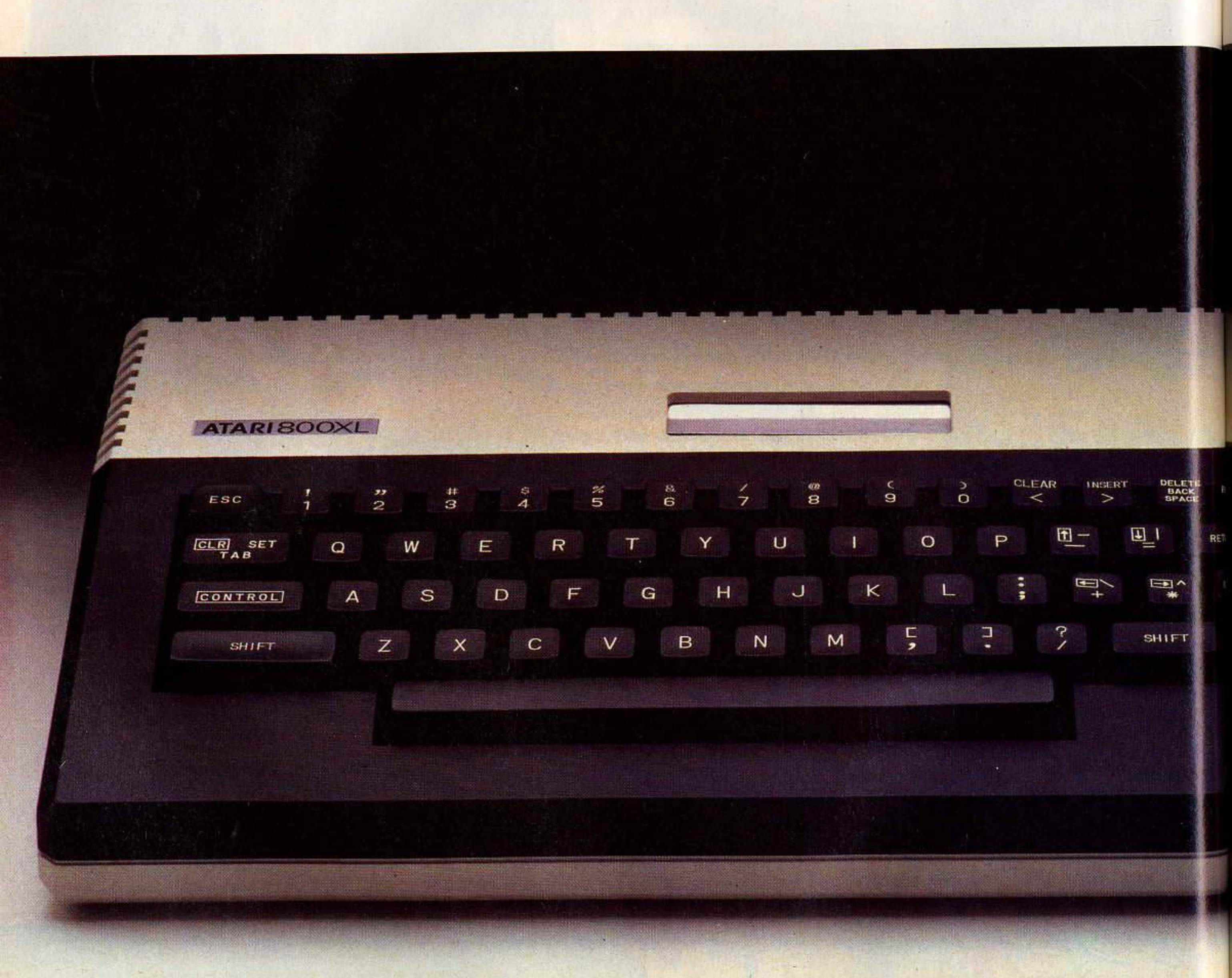
NOM ______ PRENOM ______

ADRESSE ______

VILLE ______ C.P. ______ TEL. ______

Si vous désirez recevoir gratuitement l'Autocollant LORICIELS, cochez la case ci-contre ☐

2199F* LES 64 K.
DE MEMOIRE D'ORDIN
ON N'A JAMAIS VU



*Prix public conseillé du 800 XL PAL. 800 XL SECAM/PERITEL : 2.499 FF. Tarif au 15 septembre 1984.

Doyle Dane Bernbach

ATEUR,
ÇA.

En découvrant le micro-ordinateur 800 XL Atari vous allez découvrir un nouveau monde informatique dans lequel tout est devenu possible.

Enseigner. C'est avec la collaboration des plus grandes maisons d'édition qu'Atari a mis au point des dizaines de logiciels qui font qu'apprendre est devenu un jeu d'enfant : le programme Logo pour initier à l'informatique, la "Quête du Graal" (Hatier) pour apprendre l'arithmétique, "Les Chiffres et les Lettres" (Nathan, Antenne 2 - A. Jammot)...

Communiquer. Un système de connexion vous permet de relier votre Atari à un terminal Minitel, d'interroger des banques de données et de stocker les informations recueillies.

Gérer. Avec les logiciels SynCalc, SynFile, SynTrend, Visicalc®, vous disposez d'outils idéaux pour suivre la gestion d'une petite entreprise ou de votre budget personnel.

En le reliant à l'imprimante Atari 1027 TM (qualité courrier), votre micro-ordinateur deviendra, grâce au programme Atari Texte, une véritable machine de traitement de texte.

Créer. Avec la Tablette Tactile Atari et son programme Atari Artist™, qui permet de créer ses propres dessins ou avec Music Composer qui permet de composer et d'enregistrer ses œuvres sur cassettes ou disquettes, devenez un véritable maître dans l'art assisté par ordinateur.

Faites les rêves les plus fous, l'ordinateur Atari les exauce. En 256 couleurs et 3 octaves.

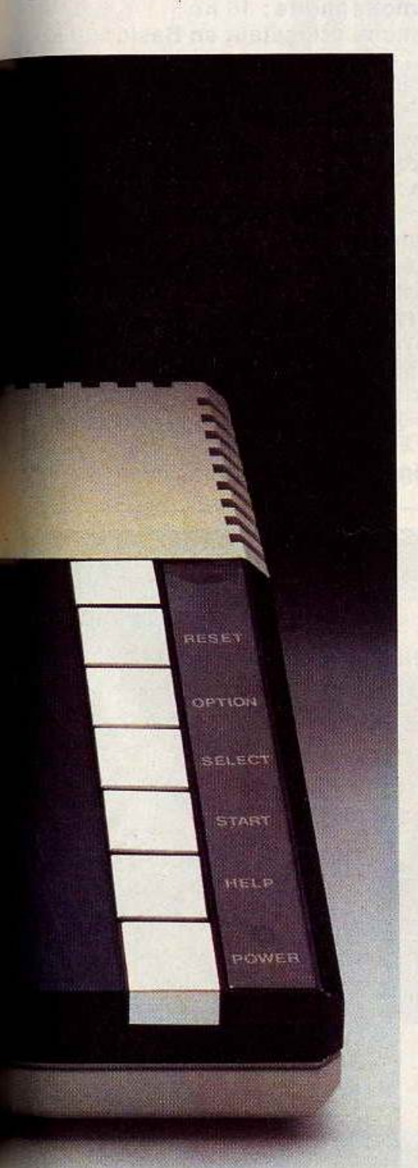
Jouer. Et naturellement vous pouvez défier votre imagination avec les célèbres jeux d'action, de stratégie et d'arcades, les jeux Atari.

CARACTÉRISTIQUES DU 800 XL

Mémoire vive	64 Ko
Mémoire morte	24 Ko
Langage de programmation ATARI BASIC intégré	OUI
Langages de programmation	5
SECAM prise péritel	OUI
Clavier type machine à écrire	OUI
Touche assistance (help)	OUI
Connexion en chaîne des périphériques	OUI
Accès direct au bus du processeur	OUI
Couleurs	256
Résolution graphique	320 x 192
Modes graphiques grâce à 2 circuits spécialisés	16
Modes texte	5
Synthétiseurs	4 voix sur 3 octaves 1/2

N.B. Compatibilité avec la gamme ATARI 400 / 800

Périphériques disponibles : lecteur/enregistreur de cassettes, unité de disquette, imprimante quatre couleurs, imprimante qualité courrier, tablette tactile, crayon lumineux...





ATARI



DRAGON 32/64

Les Dragon 32 et 64 sont ambitieux : malgré une ludothèque de 100 titres, leurs vrais claviers et leurs Basic puissants les destinent plutôt à une carrière professionnelle.

En apparence, le *Dragon* ressemble un peu à l'Apple. Le branchement sur le téléviseur s'effectue grâce à la prise Péritel. L'image obtenue est de qualité moyenne et manque de contraste. Le clavier Qwerty est composé de vraies touches mécaniques. La frappe est assez agréable mais les touches ne sont pas à répétition. Le Basic est un Basic Microsoft étendu. Il dispose d'instructions graphiques complètes en dehors malheureusement des sprites. Les joysticks peuvent être gérés directement par le Basic et une horloge interne permet de réaliser des jeux en temps réel.

La gestion des sons s'effectue facilement grâce à trois instructions.

Différentes extensions peuvent être raccordées à l'appareil : lecteur de disquettes, stylo optique, synthétiseur vocal, imprimante. Le chargement sur cassette est rapide (1 500 bauds) et assez fiable bien qu'il faille disposer d'un magnétophone ayant une puissance de sortie convenable. Les joysticks, vendus en option, se branchent directement sur le flanc de l'appareil. La prise n'est pas au format Atari, ce qui nous limite ici aux seuls joysticks Dragon. Heureusement ceux-ci sont de qualité correcte, bien que l'absence de ressort de rappel soit parfois un peu agaçante.

La ludothèque est assez étendue puisqu'elle comprend une centaine de titres. Tous les genres sont représentés, depuis les jeux d'action, jusqu'aux jeux de réflexion, en passant par des jeux d'aventures, des logiciels utilitaires et de nouveaux langages (Assembleur et Pascal). Si certains logiciels sont de bon niveau, d'autres au contraire sont loin d'utiliser pleinement les remarquables possibilités du microprocesseur, le 6809 E, l'un des meilleurs dans la gamme des huit bits. De plus, l'absence de multiples couleurs en haute définition fait cruellement défaut. La bibliographie est maintenant assez étoffée et les possesseurs de *Dragon* ont même à leur disposition une revue mensuelle les concernant en anglais malheureusement. (Testé dans Tilt n° 8 page 161).



Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : en option ★★★
Joysticks : ★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★
Manuel : ★★★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : 6809 E
Mémoire vive : 32 K ou 64 K selon option
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 30 Ko ou 41 Ko selon option
Extension RAM : non
Affichage : 16 lignes de 32 caractères
Haute résolution : 192 × 256 points en deux couleurs
Son : 1 voix sur 5 octaves en Basic ; 4 voix sur 7 octaves en Assembleur
Couleurs : 9
Joysticks : oui, l'interface est présente mais le joystick est en option
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : en option
Disquettes : en option
Prix : 2 990 F *(Dragon 32)* ; 3 400 F *(Dragon 64)* ; 3 400 F (lecteur de disquettes) ; 400 F (magnétophone)
Importateur : Goal Computer.



*Paris uniquement, province sous 72 heures.
Forfait livraison 50F, livraison gratuite au delà de 1.500F d'achat.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT

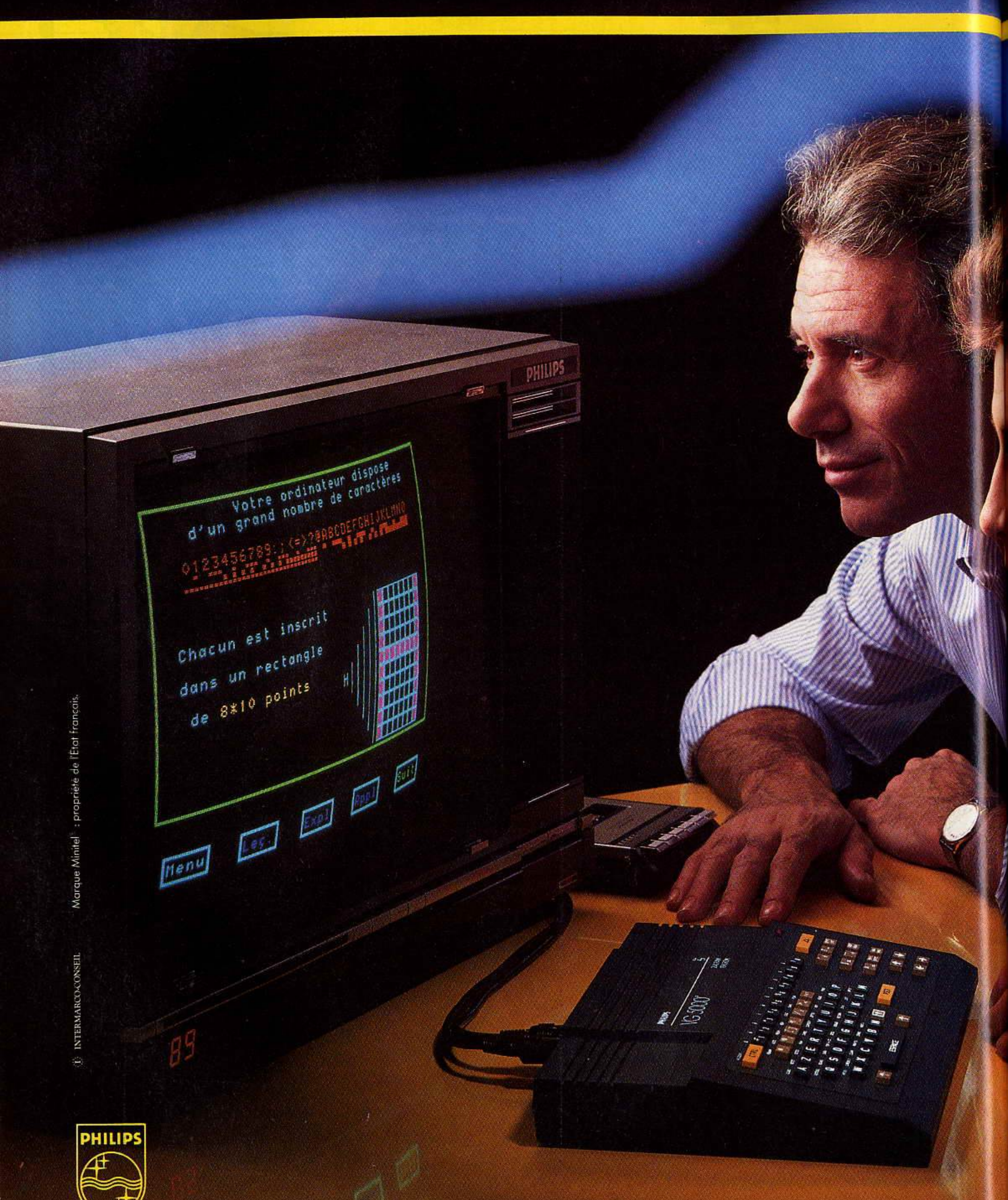
ELECTRON

117, AVENUE DE VILLIERS PARIS 17e TÉL. 766.11.77 MÉTRO PÉREIRE BUS 83
163, AVENUE DU MAINE PARIS 14e TÉL. 541.41.63 MÉTRO ALÉSIA

Ouvert en novembre de 10h à 20h du lundi au samedi, les dimanches de 15h à 20h - Ouvert en décembre de 10h à 22h du lundi au samedi, les dimanches de 10h à 20h et nocturne les vendredis et samedis jusqu'à minuit.

Boderma

PHILIPS. LE MICRO-OR



INATEUR COMPLICE.

Pour créer, apprendre ou jouer, le VG 5000μ Philips sera le complice de vos passions ; il vous fera entrer dans l'univers fascinant de la micro-informatique.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- MÉMOIRE VIVE 24 K RAM, EXTENSIBLE A 56 K (DÉBUT 1985).
- MÉMOIRE MORTE 18 K ROM (BASIC MICROSOFT®).
- 81 FONCTIONS BASIC DONT 33 PRÉ-PROGRAMMÉES.
- CLAVIER TYPE "MINITEL®" 63 TOUCHES, 3 MODES.
- DÉFINITION IMAGE : 80 000 POINTS, 8 COULEURS.
- SYNTHÉTISEUR DE SON 4 OCTAVES.

Le VG 5000μ Philips dispose d'un catalogue de logiciels pré-enregistrés sur cassettes audio : programmes d'éducation, de gestion et de jeux.

VG 5000μ



PHILIPS



VIC 20

Premier ordinateur à connaître une grande diffusion, le Commodore VIC 20, bien qu'assez ancien, connaît encore un succès mérité, lié surtout à sa ludothèque particulièrement fournie.

L'aspect du *VIC 20* est très proche du *Commodore 64,* seules leurs couleurs sont différentes.

Le *VIC 20* possède un boîtier beige avec un clavier brun compact, dont quatre touches de fonctions sur le côté droit.

Après une longue attente, Procep l'a commercialisé avec un modulateur Secam intégré, qui remplace avantageusement l'interface *PS 2000,* trop coûteuse. Le *VIC 20* peut donc fonctionner sur la prise antenne de n'importe quel téléviseur français. Pour le connecter, il faut soit de la patience soit de l'habitude, car les branchements sont nombreux. Un petit regret, il n'existe qu'un seul connecteur pour joystick.

TILTOSCOPE

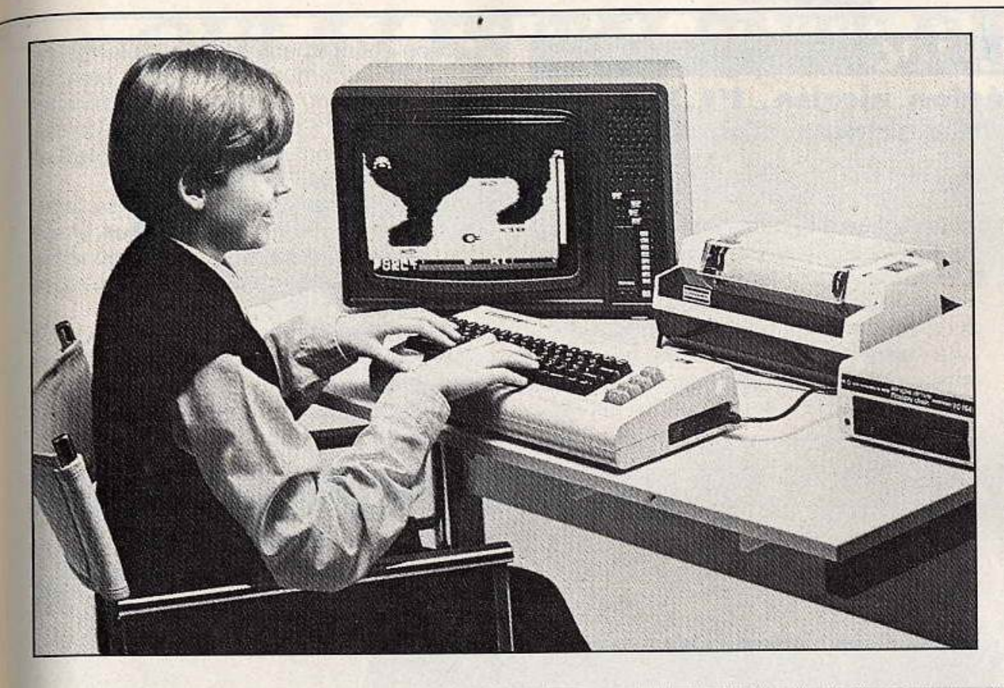
Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : ★★★
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★★
Bibliographie : ★★★★★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★★

Les raisons de sa réussite sont simples : une machine fiable, facile à programmer, orientée vers les jeux, avec de grandes possibilités d'extensions. Très rapidement, les 3,5 Ko mémoire vive de base deviennent insuffisants. On peut heureusement étendre les capacités du *VIC 20* jusqu'à 16 Ko. Il ne dispose pas de la haute résolution mais de 23 lignes de 22 caractères. Avec seize couleurs et les caractères semi-graphiques, la création de jeux est tout de même possible, mais la qualité graphique ne peut être comparée à la haute définition. Pourtant, en utilisant le langage machine par l'intermédiaire des instructions « peek » et « poke », vous pourrez redéfinir des caractères, si vous avez de bonnes connaissances du Basic. Celui du *VIC 20* est assez complet, mais présente quelques particularités d'utilisation qui constituent en quelque sorte le standard Commodore. Par ailleurs, il n'est pas possible de commander un joystick dans vos propres logiciels sans le « super expander » de mémoire vive.

Le *VIC 20* possède un générateur de son (alto, ténor, soprano) : Il est ainsi possible

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : UHF-Péritel
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 5 Ko
Mémoire morte : 20 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 3,5 Ko
Extension RAM : 32 Ko
Affichage : 22 colonnes de 23 lignes
Haute résolution : 176 × 176 pixels
Son : 3 voix sur 3 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 1
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 2 400 F (ordinateur) ; 3 500 F (lecteur de disquettes) ; 650 F (magnétophone)
Importateur : Procep



de le transformer en orgue électronique. Tous les éléments sont présents pour la réalisation de logiciels ludiques. Le manuel d'emploi l'accompagnant est clair, on y apprend par exemple, comment animer des oiseaux sur l'écran. Les notions difficiles sont expliquées par des bulles, façon bande dessinée.

Le *VIC 20* est doté aujourd'hui d'une fabuleuse ludothèque en cassettes, cartouches et disquettes. Ces logiciels de jeux sont presque uniquement des imports américains. Loriciels et Run Informatique proposent depuis quelques mois des jeux français pour ce micro-ordinateur. Les thèmes sont variés et présentent des jeux d'un bon niveau. Ordinateur passionné de programmation, il se transforme, avec une manette de jeux et les cartouches, en véritable console de jeux. Malheureusement, Commodore compte bientôt suspendre définitivement la commercialisation du *VIC 20*, qui cédera sa place au *Commodore 16*.(Testé dans Tilt n° 8 page 142).



E.X.L. 100

Arrivé tout chaud de la région niçoise, l'E.X.L. 100 s'affirme comme un micro étonnemment novateur, à un prix attractif.

A l'occasion du SICOB, Exelvision a dévoilé un micro-ordinateur unique en son genre. L'*EXL 100,* de père et mère français, s'offre le luxe d'un clavier et de manettes de jeu à infra-rouge. Pour environ 3 000 F, l'*EXL 100* dispose d'une mémoire vive de 34 Ko dont 32 utilisateurs, d'un synthétiseur de paroles (*TMS 52 20 A*), et de connecteurs pour enficher des mémoires à semi-conducteur CMOS RAM de 16 Ko non volatile. L'*EXL 100* est sobre, dans sa robe bleu-gris avec ses tiroirs prêts à accueillir une paire de joysticks à infra-rouge (349 F) et un modem (1 090 F), et pratique, avec son clavier indépendant libre de tout fil. Il est équipé d'origine d'une prise Péritel, gage d'une image d'excellente qualité. Un adaptateur pour prise antenne est disponible. Le clavier Azerty se compose de 61 touches en caoutchouc semi-dur, qui obligent à un certain entraînement pour parvenir à une frappe rapide. Un bip sonore ponctue chaque frappe, ce qui réduit les possibilités d'erreurs. Le volume sonore est réglable par le téléviseur.



Avec 32 Ko utilisateur en version de base, l'*EXL 100* n'a pas à rougir de la concurrence. De plus des cartouches CMOS RAM de 16 Ko, qui pourront servir à l'avenir à télécharger un logiciel, peuvent, grâce à une pile au lythium, garder un programme en mémoire, appareil éteint. Les programmeurs apprécieront : pas besoin de sauvegarder sur cassette un programme en chantier. La CMOS RAM s'en charge instantanément et avec une fiabilité totale (prix d'une CMOS RAM : environ 500 F). Le Basic est fourni sur une cartouche ROM de 32 Ko.

Le synthétiseur de parole offre des possibilités illimitées. L'*EXL 100* peut même parler avec l'accent de son terroir ! Revers de la médaille : la programmation doit s'effectuer en hexadécimal, et par tatonnements.

Heureusement, le manuel propose des mini listings pour programmer des bruits, des mots, des syllabes. L'animation est possible grâce à l'instruction « CHAR », qui crée des matrices 8 × 10. Les joysticks, munis d'un clavier numérique et de deux boutons « action » bénéficient, comme le clavier, de la liaison infra-rouge, et tiennent bien en main. L'*EXL 100* accepte n'importe quel magnétophone à cassette standard. Un clavier musical pour l'initiation au solfège et à la musique est en préparation.

Malgré la jeunesse de l'*EXL 100,* sa ludothèque est prometteuse. Des jeux d'une grande qualité graphique sont disponibles sur cartouches et cassettes, et plusieurs livres sont déjà en préparation.

L'*EXL 100* est original et réussi. Exelvision espère fermement prendre une place non négligeable sur le marché des micros familiaux. Ce qui ne serait que justice. (Testé dans Tilt n° 15 page 26).

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★★★★
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★★★
Qualité-prix : ★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : TMS 7041, TMS 7020
Mémoire vive : 34 Ko
Mémoire morte : 6 Ko extensible par module
Mémoire utilisateur en Basic : 32 Ko
Extension RAM : 64 Ko
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 320 × 250 pixels
Son : synthèse vocale
Couleurs : 8
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 3 100 F (ordinateur) ; 4 000 F (lecteur de disquettes) ; 450 F (magnétophone)
Constructeur : Exelvision

ELECTRON, LE MICRO PERSO QUI A LES TALENTS D'UN "PRO"



Graphique 640x256, couleurs, 80 caractères par ligne, 64K (32K ROM, 32K RAM), basic hyper-étendu et assembleur, sorties Péritel et moniteur vidéo, sortie sonore - 2995 F (avec Péritel)*

LE CLAVIER D'UN "PRO"

De vraies touches, robustes, faites pour durer. Prévues aussi pour gagner du temps, les principales instructions du BASIC sont pré-programmées, et 10 touches de fonction sont programmables à volonté.

LE BASIC D'UN "PRO"

Le BASIC d'ELECTRON est reconnu pour être parmi les plus achevés: l'un des plus complets, des plus évolués, des plus puissants. Les procédures, la récursivité offrent des possibilités uniques dans le monde des ordinateurs familiaux. De plus, avec 32K de ROM, la mémoire noble de l'ordinateur qui contient aussi un Assembleur 6502, et 32K de RAM, la mémoire de travail, vous avez de quoi programmer sérieusement.

* PRIX TTC VALABLE JUSQU'AU 31.12.84

LES LANGAGES D'UN "PRO"

Encore plus étonnant: la diversité des langages d'ELECTRON. Au BASIC et à l'Assembleur, on peut substituer le PASCAL, le FORTH, et même le LISP. Vraiment tout pour s'initier à la programmation professionnelle, à la robotique, à l'intelligence artificielle.

LE GRAPHIQUE D'UN "PRO"

ELECTRON donne une résolution graphique allant jusqu'à 640 x 256, et jusqu'à 2 fois 8 couleurs. Vos cercles ressemblent enfin à des cercles. Et comme un "pro", ELECTRON affiche même 80 caractères par ligne; c'est la porte ouverte vers le traitement de texte. Un ensemble de qualités rares pour un micro familial!

LES EXTENSIONS

Des extensions sont là pour aller encore plus loin. La boîtier d'extensions PLUS-1 procure à la fois les entrées analogiques pour joysticks, la sortie imprimante, et les emplacements pour deux cartouches de programmes en ROM. Les langages, le traitement de texte, les jeux... deviennent encore plus rapidement accessibles. Et comme un "pro", ELECTRON reçoit aussi des lecteurs de disquettes gérées par un DOS complet.

Electron d'Acorn



le micro qui fera de vous un pro



Cité des Bruyères, Rue Carle Vernet, B.P. N° 2. 92310 Sèvres. Tél. (1) 534.75.35. Télex: TKLEC 204 552 F



EXTENSION BASIC C 7420

Et la console devint ordinateur... Grâce à l'extension Basic, le Philips G 7400 trouve un second souffle et entre dans le clan des micros.

L'extension Basic *C 7420* transforme la console de jeu Philips *G 7400* en un véritable micro-ordinateur, offrant un Basic Microsoft de 14 Ko utilisateur, une haute définition graphique et des caractères programmables.
L'extension Basic s'accroche sur la partie arrière de la console et s'intègre bien au design général. Elle ne donne pas l'impression d'être un rajout hybride, et se connecte tout simplement par une cartouche du format habituel. Les autres branchements sont ceux de la console. On appréciera au passage l'alimentation intégrée, tellement plus pratique.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★
Clavier : ★
Graphisme : ★★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★

Le clavier reste bien sûr celui de la console, qui prend ici sa véritable importance. Hélas, c'est un modèle de ce qu'il ne faudrait pas faire ! A membrane totalement lisse, il est dur et sans aucune sensibilité. L'unique barre d'espacement est rejetée complètement en coin. Bref, à l'exception du « bip » sonore à l'enfoncement des touches, tout est réuni pour réaliser un festival de fautes de frappe. Ce clavier exige pour le moins un bon entraînement.
Par contre, en appuyant simultanément sur la touche « CNTL » et une lettre, le programmeur accède à vingt-cinq instructions Basic préprogrammées, ce qui constitue un gain de temps.
Les 14 Ko utilisateurs du Basic Microsoft (le plus répandu) sont très suffisants pour la fonction principale de cette extension Basic : l'initiation à la programmation. La capacité mémoire est supérieure à celle de bien des ordinateurs d'initiation dans leur version de base. Les apprentis programmeurs ont à leur disposition huit sons préprogrammés, huit couleurs, la haute définition graphique, cent vingt-huit caractères en mode texte, autant en mode graphique, et 96 programmables en chaque mode sur des matrices 8 × 10. De quoi dessiner et animer assez facilement, même si l'instruction « sprite » n'existe pas.
Les joysticks sont bien entendus ceux de la console. Caractéristique intéressante, les touches « action » des joysticks sont programmables.
Une seule extension est prévue, le magnétophone à cassette (standard). Si la ludothèque est bien fournie (sur cartouches uniquement), la bibliographie est quasi-inexistante (un ouvrage chez Edimicro : *« Jeux sur Philips »)*. Dommage, car cette extension peut être une bonne solution pour ceux qui possèdent déjà la console de jeux et veulent découvrir la programmation, même si les petits micro-ordinateurs, aux capacités plus évolutives, sont proposés à des prix de plus en plus attrayants.

RADIOSCOPIE

Origine : Pays-Bas
Connexion TV : Prise antenne et prise Péritel
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 22 Ko
Mémoire morte : 18 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 14 Ko
Extension RAM : néant
Affichage : 23 lignes de 40 caractères
Haute résolution : 320 × 230 points
Son : 8 sons préprogrammés
Couleurs : 8
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui (sur la console *G 7400*)
Crayon optique : non
Disquettes : non
Prix : 850 F
Importateur : Philips



ELECTRON
DES LOGICIELS A PROFUSION

Pour un micro-ordinateur familial aussi fabuleux, il fallait des programmes à la mesure de ses performances. Des programmes qui exploitent pleinement les qualités "pro" de son BASIC et de son affichage graphique en couleurs.

L'ÉDUCATION ET LA GESTION
Une large gamme de logiciels éducatifs fait d'ÉLECTRON un auxiliaire d'enseignement précieux : initiation à la construction de bases de données, introduction à l'apprentissage de la géométrie et des manipulations graphiques, jeux d'entreprise, gestion de budget familial, gestion de fichier d'adresses et d'agenda.

LES JEUX
Bien entendu, les jeux sont aussi au rendez-vous avec les meilleurs jeux d'arcade, d'aventures, de réflexion et de stratégie. Les simulateurs de vol aérien, les jeux tridimensionnels de course automobile ou d'adresse abondent eux aussi.

LES GRAPHIQUES
Étonnantes possibilités graphiques d'ÉLECTRON : jusqu'à 640 x 256 points et jusqu'à 2 fois 8 couleurs, programmes graphiques commentés avec effets d'animation et de traces tridimentionnels, présentation de résultats numériques en graphes, et création de dessins graphiques complexes.

LES LANGAGES
ÉLECTRON est un super-système d'apprentissage aux différents langages informatiques. Aux langages d'origine, le Basic et l'Assembleur 6502, on peut substituer le Pascal, le Forth et même le Lisp ! Les amateurs de langage structure s'initieront facilement au Pascal.

Electron
d'Acorn



le micro qui fera de vous un pro



Cité des Bruyères, Rue Carle Vernet, B.P. N° 2. 92310 Sèvres. Tél. (1) 534.75.35. Télex : TKLEC 204 552 F



HECTOR HRX

Le Hector HRX, dernier né de la société Micronique, est une réussite. Son principal atout : le Forth, un langage qui mérite d'être découvert.

Le Forth, langage de prédilection du *HRX*, n'a jamais tenté un large public. *Le Jupiter Ace* par exemple n'a pas résisté longtemps sur le marché.
Mais l'*Hector HRX* peut aussi fonctionner en Basic, c'est là un des ses atouts. Il est en effet complètement polyvalent grâce à une simple cassette.
Avec une interface Sécam intégrée et une prise péritélévision, l'image produite est irréprochable.
Le *HRX* est prêt à fonctionner, seules deux prises doivent être connectées : l'alimentation et la péritel. Le clavier est le plus agréable que nous ayons eu à utiliser.
Le *HRX* possède un langage résident, le Forth, dix fois plus rapide que le Basic. L'utilisateur lui-même crée son propre langage. Le Basic III peut-être chargé grâce à une cassette audio ou en intégrant une carte à l'ordinateur pour environ 1 000 F. Il contient tous les ordres Basic nécessaires aux jeux, en évitant au maximum l'utilisation de l'instruction « poke ». Vous disposez de 38 Ko RAM Basic, d'une haute résolution de 243 × 231 pixels avec quatre couleurs sans contraintes de proximité. Une génération de sons et de mots animera les logiciels : chute d'eau, rayon laser, explosion, moteur d'hélicoptère... sont assemblés. Il existe des fonctions particulières pour les jeux comme « joy » qui commande une manette de jeu. De nombreux périphériques classiques sont disponibles. Le chargement des cassettes est irréprochable car le magnétophone est intégré à l'ordinateur.
Les logiciels Hector (autrefois Victor Lambda) ont une particularité : ceux de l'*Hector II HR* fonctionnent sur le *HRX*. Il s'agit en grande partie d'une ludothèque en basse résolution avec des titres comme *La Grenouille* - une reprise de *Frogger* - et si les logiciels disponibles pour *Hector* utilisent encore les capacités graphiques du *HRX*, l'apparition de logiciels ludiques en haute résolution apporterait un plus à cet ordinateur. Il semble que les sociétés créant des logiciels en France ignorent encore l'ordinateur *Hector ;* espérons que cet oubli sera vite réparé... La bibliothèque est encore inexistante, sauf en ce qui concerne le langage Forth, très bien traité par les Editions Eyrolles, ce qui n'est pas un mal car la documentation du Basic III reste encore très sommaire.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★★
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connextion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 48 Ko
Mémoire morte : 20 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 32 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 3 voix sur 4 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquettes : oui
Prix : 4 600 F (ordinateur + magnétophone intégré)
Prix du lecteur de disquettes : 4 000 F
Constructeur : Micronique



Eureka !

LE TALISMAN TEMPOREL

Au cours de la dix-septième mission Apollo, les astronautes américains découvrent sur la Lune un étonnant cristal poli de 40 cm de côté. Réfractaire à toute analyse, le talisman explose sous l'effet de rayons laser, qui dispersent chacun de ses angles. Grâce à des ondes radio, 3 des coins sont retrouvés, mais 5 autres manquent toujours.

Comme par coïncidence, la Lune connaît de très fortes secousses sismiques. Selon le Dr Majid, elles sont liées à l'explosion du cristal et la lune serait elle-même sur le point d'exploser, bombardant la Terre de gigantesques météorites. Il affirme, d'autre part, que chaque coin manquant a été propulsé dans l'espace temps allant de la préhistoire à l'époque moderne.

Votre mission consiste, avec l'aide de la Nasa et de son Chronotron, à remonter le temps pour les rapporter.

A chaque étape vous devez user de toute votre intelligence pour résoudre chaque énigme ; votre adresse vous aidera à survivre. Eureka, en proposant un jeu d'Arcade suivi d'un jeu d'Aventure, teste parfaitement les qualités que l'aventure au réel exigerait de vous.

Vous désirez participer au Concours Eureka : c'est très simple. Il faut que vous possédiez, soit un système Commodore 64 ou Spectrum 48K et acheter le programme Eureka... A vous de jouer.

Pour découvrir la bonne réponse, il faut, tout en reconstituant le cristal, décoder les énigmes contenues dans les poèmes et les illustrations.

– Le premier à nous télégraphier la bonne réponse recevra le Chèque de 250.000 F.
– Le second gagnera un voyage d'une semaine pour 2 personnes.
– Les 3 suivants, des bons d'achat de 5.000 F TTC.
– Les 245 autres, des bons d'achat de 100 F TTC.

COMMENT GAGNER ?

Vous avez reçu la cassette de jeu et son fascicule. Un bon de garantie, surtout destiné à formaliser votre participation, comporte 2 volets : un que vous devez absolument conserver, l'autre que vous devez impérativement nous retourner dûment rempli. Il constitue la seule véritable preuve de votre participation. N'oubliez donc surtout pas de nous le retourner. Si, d'autre part, vous avez découvert la bonne réponse, ne nous téléphonez pas ! Adressez-nous un télégramme répondant aux conditions prévues dans le règlement.

Eureka est un programme aussi spectaculaire qu'une super production de cinéma. Les graphismes et les animations sont surprenantes de vérité. La bande sonore et les bruitages vous replongent, grâce à une simulation parfaite, dans chacune des cinq époques. Vous percevrez tout.

Il est joint à ce programme un fascicule détaillé qu'il est essentiel de lire attentivement. Illustré, il contient toutes les explications du jeu et les énigmes auxquelles il vous faudra répondre.

IAN LIVINGSTONE

Déjà auteur de romans d'aventure, vendus à plus de deux millions d'exemplaires, Ian Livingstone est le créateur d'Eureka.

Il a imaginé les énigmes et les pièges les plus retors. Il est d'ailleurs le seul, pour l'instant, à connaître la bonne réponse. Programmé par les équipes d'Andromèda, sous la direction de Donat Kiss et Andras Csascar, Eureka représente 5 années de travail et le concours de 4 graphistes, 2 musiciens et d'un professeur de logique.

Nous voulions une aventure qui vous pousse dans vos derniers retranchements. Ils l'ont fait !

Eureka, c'est cinq aventures en une seule cassette. Remontez le temps et sauvez le monde !

AGE PREHISTORIQUE

Seul, sans défense, vous vous retrouvez à l'aube des temps. Autour de vous ? la jungle, le bruissement des feuilles, des pas dans les broussailles. Votre sang se fige. Une ombre immense vous recouvre. Le sol tremble.

LA ROME ANTIQUE

Le départ de la course de char va être donné. Les autres concurrents vous observent et vous clouent du regard. tous au même gabarit, ils vous dépassent de deux têtes et leurs chevaux semblent mieux entraînés que le vôtre. Vous parcourez le stade du regard. La course est partie !

LE MOYEN AGE

Les créneaux de la Tour de la Fée Morgane ne peuvent rien pour empêcher la brise glaciale de transpercer votre armure. Seul en haut de cette tour, vous entendez une voix qui vous crie de la rejoindre, là, dans l'ombre. Derrière vous, des pas résonnent. Vous vous décidez à descendre au plus profond de la tour, Des hurlements déchirent la nuit...

COLDITZ

Un long couloir, gris, sombre et glacé. Vous avancez pas à pas, attentif au moindre bruit. Du bout du couloir vous parvient une conversation assourdie. A votre droite, une porte ! Sur la porte un mot : VERBOTEN !

Vous l'ouvrez. Le bruit métallique des bottes se rapproche. Vous serrez les poings.

LES CARAÏBES MODERNES

Vous remontez le temps à la vitesse de la lumière. Dans l'immense laboratoire du Dr Von Berg, l'écran de l'ordinateur affiche les informations. Callé dans un fauteuil, les mains posées sur le clavier, vous vous préparez à un duel où l'arme est l'esprit...

TELEGRAMME

VOUS AVEZ LA BONNE REPONSE
BRAVO - STOP. ADRESSEZ-NOUS
UN TELEGRAMME SELON LES
INDICATIONS DU RÈGLEMENT - STOP.
ENCORE TOUTES NOS FÉLICITATIONS
- EUREKA - STOP.

BON DE COMMANDE

Je désire recevoir le JEU EUREKA SUR CASSETTE, au prix de 250 F. Je ne le recevrai qu'à partir du 1/12/1984, date de début du concours ; et mon règlement ne sera encaissé, au plus tôt, que 8 jours avant la livraison du jeu.

JEU EUREKA POUR COMMODORE 64 ☐ **250 F TTC.**
JEU EUREKA POUR SPECTRUM 48 K ☐ **250 F TTC.**

Nom ____________ Prénom ____________
Adresse ____________
Ville ____________ Code postal : |_|_|_|_|_|

Ci-jointe la somme de F ____________ TTC, par chèque bancaire à l'ordre de EUREKA INFORMATIQUE , 39/41, rue Victor-Massé - 75009 PARIS.

EXTRAIT DU RÈGLEMENT

La Société PROSPECTIVE INTERNATIONALE DE DISTRIBUTION, dont le Siège Social est situé 39, rue Vicor-Massé - 75009 PARIS, organise à partir du 1er Décembre 1984, un Concours avec obligation d'achat intitulé EUREKA. Le premier dépouillement aura lieu le 31 Mars 1985. Si nécessaire, un dépouillement mensuel sera ensuite effectué jusqu'à ce que les 250 Prix soient distribués. Ce concours est ouvert à toute personne physique résidant sur un territoire francophone, à l'exception du Personnel des Sociétés organisatrices ainsi que toute personne ayant participée à l'élaboration, la promotion, la distribution et la revente du jeu EUREKA.

Pour participer au Concours, il faut : acheter le jeu EUREKA et renvoyer le Bon de Participation joint ; pour gagner, il faut être l'une des 250 premières réponses aux énigmes contenues dans le jeu et ce, par télégramme.

Le règlement complet a été déposé chez Maître JAUNATRE, Huissier de Justices à PARIS, et peut-être obtenu, sur simple demande accompagnée d'une enveloppe timbrée à :

Concours EUREKA - 39, rue Victor Massé - 75009 PARIS.

OFFRE EXCEPTIONNELLE!



ensemble* SPECTRUM 48K
2.890 F

Un ordinateur SINCLAIR SPECTRUM 48K / Un interface Peritel / Un magnetocassette / Un Interface Joystick / Un Joystick / Les divers câbles de branchement / Le programme EUREKA.



ensemble* COMMODORE64
3.990 F

Un ordinateur Commodore 64 / Un interface Peritel / Un magnétocassette pour C64 / Les divers câbles de branchement (magnétophone, télé et secteur) / Un joystick / Le programme EUREKA.



CADEAU

Les personnes ayant passé commande avant le 31.12.84. Recevront gratuitement le guide des logiciel 84.

Le concours n'ouvrant que le 1er décembre 1984, aucun jeu Eureka ne sera livré au public avant cette date. Les expéditions des programmes Eureka débuteront donc le 30 novembre 1984 et seront effectuées dans l'ordre d'arrivée des commandes. Les chèques seront encaissés 8 jours seulement avant la date d'expédition. Le matériel, lui, sera livré immédiatement.

*Les éléments de ces ensembles peuvent être acquis séparément : consulter le bon de commande ci-dessous ou notre catalogue VPC.

BON DE COMMANDE

	PRIX EN FRANCS, TTC	QTÉ	Votre Commande en Francs
• ENSEMBLE COMMODORE PROMO EUREKA	3990	...	
COMMODORE 64 PAL SEUL	2790	...	
COMMODORE 64 PERITEL SEUL	3450	...	
COMMODORE SX 64 PORTABLE	8490	...	
UNITE DE DISQUETTES COMMODORE	3190	...	
LECTEUR DE CASSETTE POUR COMMODORE	400	...	
IMPRIMANTE COSMOS 80	2850	...	
INTERFACE CENTRONICS POUR IMPRIMANTE	240	...	
LOT DE 10 CASSETTES VIERGES	75	...	
BOITE DE 10 DISQUETTES VIERGES	190	...	
• ENSEMBLE SPECTRUM PROMOTION EUREKA	2890	...	
ORDINATEUR SPECTRUM 48K PAL	1890	...	
ORDINATEUR SPECTRUM 48K PERITEL	2220	...	
INTERFCE ZX1 SPECTRUM	745	...	
INTERFACE JOYSTICK	180	...	
MICRO-DRIVE SPECTRUM	745	...	
DOUBLE MICRODRIVE ROTRONICS	1990	...	
MICROCASSETTE POUR MICRODRIVE SINCLAIR	75	...	
LECTEUR DE CASSETTE	450	...	
IMPRIMANTE THERMIQUE ALPHACOM 32	920	...	
ROULEAU DE PAPIER THERMIQUE	30	...	
MONITEUR COULEUR CM14 FIDELITY	2750	...	
CABLE POUR BRANCHER UN COMMODORE 64 SUR CM 14	80	...	
CABLE POUR BRANCHER UN SPECTRUM SUR CM14	130	...	
MONITEUR N/V PHILIPS TP 200	950	...	
JOYSTICK SPECTRAVIDEO	95	...	
JOYSTICK KRAFT	85	...	

Total de votre commande : ______ **F TTC.**

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______ Ville ______ Code postal ______

Ci-jointe la somme de F ______ TTC, par chèque bancaire à l'ordre de EUREKA INFORMATIQUE 39/41, rue Victor-Massé - 75009 PARIS.

Signature :

Signature des parents
(Pour mineur)

Nom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Je désire recevoir votre catalogue de vente par correspondance. Ci-joint 5 Francs en timbres-poste pour contribution aux frais d'expédition.



IBM PC JR

Après avoir conquis haut la main le marché professionnel, IBM se tourne vers le grand public avec le PC Jr. Semi succès aux U.S.A., cet ordinateur n'est toujours pas vendu en France et risque fort de ne l'être jamais.

Le géant de l'informatique IBM s'est taillé une place importante sur le marché mondial. L'*IBM PC Junior* n'apporte rien de très nouveau, mais il s'agit du premier modèle grand public d'IBM. Il se compose d'une unité centrale comportant deux connecteurs cartouches, un lecteur de disquettes et un clavier à infra-rouge. Il se connecte sur le téléviseur NTNC par l'intermédiaire d'un câble moniteur. Le clavier en caoutchouc avec ses touches carrées n'est pas très agréable à utiliser. Il est relié à l'unité centrale par infra-rouge ; la portée est d'environ cinq mètres, mais il est aussi possible de connecter un câble.

Les possibilités graphiques du *PC Junior* sont excellentes. Il y a plusieurs modes hautes résolutions graphiques dont dépend le nombre de couleurs : 200 × 160 pixels en huit couleurs, 320 × 200 pixels en quatre couleurs et 640 × 200 pixels en deux couleurs. L'animation graphique n'est pas facile à réaliser, car le *PC Junior* ne possède aucune fonction spécifique tel que « sprite ».

Le générateur de son sur trois voix, est assez sophistiqué. Le Basic est présenté sous la forme d'une cartouche de programmation de 64 Ko de mémoire vive.

Les périphériques sont nombreux ; on y retrouve les extensions mémoires (jusqu'à 128 Ko), une carte pour l'affichage des couleurs par ligne de texte à l'écran, un lecteur de disquettes supplémentaire, des manettes de jeux, un lecteur de cassettes, un crayon optique... Le chargement des logiciels proposés essentiellement sur cartouche ou disquette ne pose guère de problèmes.

La ludothèque est encore assez restreinte, et risque de le demeurer, la commercialisation de l'*IBM PC Junior* s'avérant de plus en plus incertaine.



Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★
Stylo optique : ★★★★
Joysticks : ★★★★
Ludothèque : ★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★★

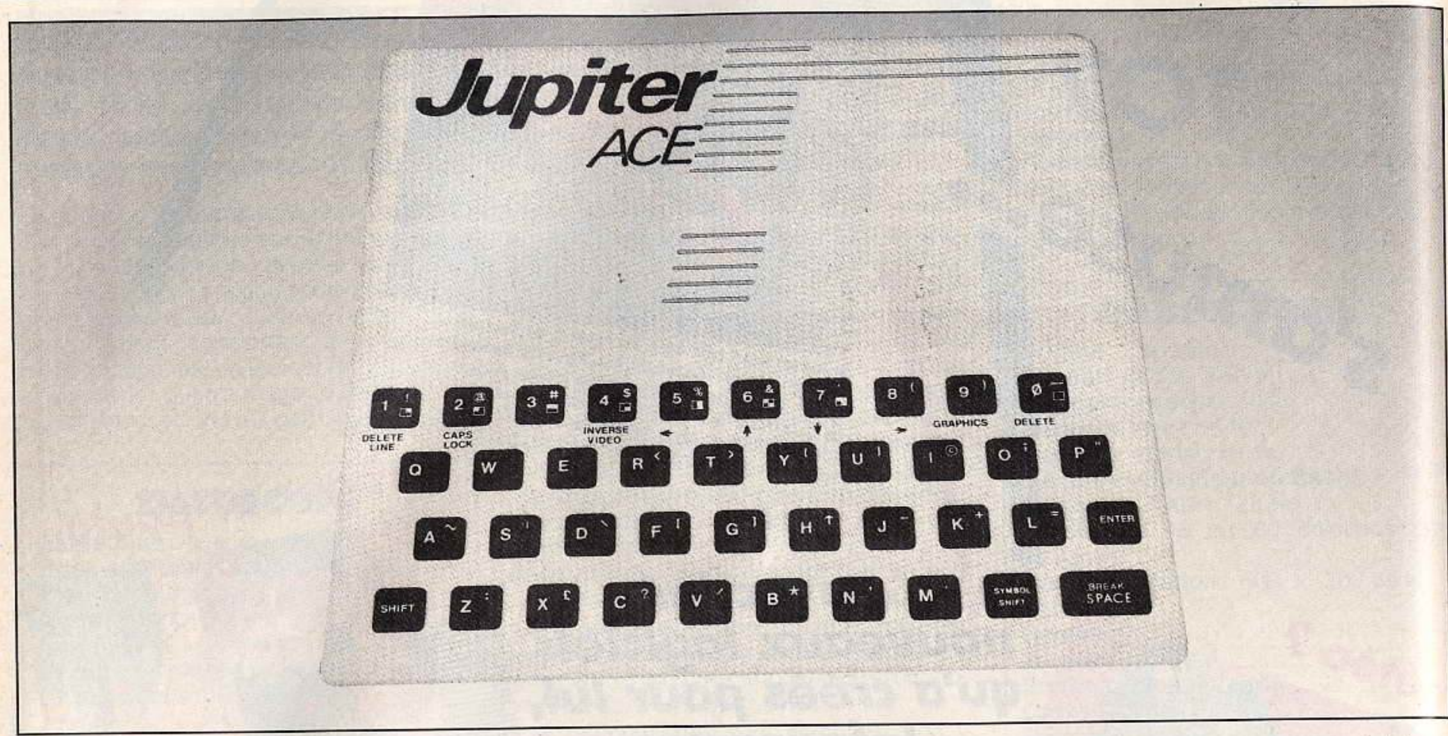
RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : 8088
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 64 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 64 Ko
Extension RAM : 128 Ko
Affichage : 40 ou 80 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 600 × 200 pixels
Son : ★★★
Couleurs : 16
Joysticks : 1
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 12 000 F (ordinateur)
Importateur : IBM France



mon TO7 s'amuse...
bidul
Bidul ne veut pas être en retard, et surtout se méfie des Redoutables Réveils Retard (RRR), qui le poursuivent sans trêve. Aidez-le à parcourir son trajet quotidien en évitant les RRR et en gagnant le maximum de temps.
roger et paulo
Roger le déménageur, rendu fou par le soleil, jette par la fenêtre tous les meubles d'un appartement. Paulo, son collègue, arrivera-t-il à le calmer avant qu'il s'en prenne à la propriétaire elle-même ?
...avec les nouveaux logiciels qu'a créés pour lui, Infogrames
météo 7
Un parapluie en sucre contre la pluie battante : quel duel ! Des nuages menaçants et des tornades cherchent à obscurcir le ciel, et seul votre parapluie magique peut éviter à tous les rigueurs du mauvais temps.
100 % langage machine cassettes compatibles avec la nouvelle gamme Thomson
TO7
INFOGRAMES
logoform, communication graphique - grenoble.
Infogrames, 20 bis rue Godefroy - 69006 Lyon - tél. 7/894.39.14





JUPITER ACE

Le Jupiter Ace, s'il n'est plus fabriqué, est encore disponible dans certains points de vente. Sa particularité : la programmation en Forth, un langage simple et puissant, qui mérite d'être connu.

Un boîtier blanc avec un clavier noir, semblable à celui du Sinclair *ZX 81*, l'ordinateur est sobre, et son boîtier en plastique semble assez fragile. Le *Jupiter Ace* est à manier avec délicatesse, sinon gare aux pannes ! Le clavier, ni sensitif ni mécanique, n'est pas toujours très sensible. Il n'existe pas encore de joystick, il vous faudra donc utiliser le clavier.

Dans sa version de base, le *Jupiter Ace* fonctionne en noir et blanc et se connecte au téléviseur par l'intermédiaire de la prise antenne UHF. La mémoire de base peut sembler insuffisante, mais avec 3 Ko en Forth, vous ne manquerez pas de ressources. Il existe de plus, une extension de 16 Ko RAM. Une grande partie des extensions du *ZX 81* sont compatibles avec le *Jupiter Ace*. Celui-ci dispose également d'une carte couleur, conçue par Pentron Electronique (2, place de Général Leclerc, 94310 Orly. Tél. : 368.54.95) et commercialisée à 450 F environ. Elle n'occupe aucune place dans la mémoire centrale de l'ordinateur. L'extension 16 couleurs se connecte derrière le *Jupiter Ace* à côté de l'emplacement pour module mémoire vive. L'ordinateur est alors raccordé au téléviseur par l'intermédiaire de la prise péritélévision, fournie avec la carte couleur. Avec seize couleurs et le Forth, vous réaliserez des graphiques simples et très corrects. La vitesse de traitement du Forth, vingt fois supérieure à celle du Basic Microsoft, le rend très approprié à la réalisation de jeux d'arcades.

En Forth, on ne crée pas un programme, on définit des nouveaux mots, qui peuvent comporter chacun plusieurs instructions. En fait, un programme Forth réside en une suite de mots précisés par l'utilisateur. La basse résolution de 64 × 48 zones, alliée aux caractères semi-graphique donnent des applications ludiques de bonne qualité. Il s'agit de petits motifs qui, une fois assemblés, forment un dessin ou un graphique. Mais le *Jupiter Ace* possède la haute résolution, devenue accessible grâce aux 127 caractères redéfinissables. L'utilisateur dispose alors de 256 × 192 points.

Si 3 Ko paraîssent insuffisants, la qualité des logiciels font la preuve du contraire, même s'ils sont encore peu nombreux. Les logiciels sur cassettes ne se chargent pas toujours au premier essai. La majorité des jeux proposés par Valric-Laurène, seul distributeur de programmes à ce jour, nécessite l'extension mémoire vive 16 Ko.

Le *Jupiter Ace* n'est plus fabriqué depuis six mois et il devient donc de plus en plus difficile à trouver. (Testé dans Tilt n° 8 page 154).

TILTOSCOPE

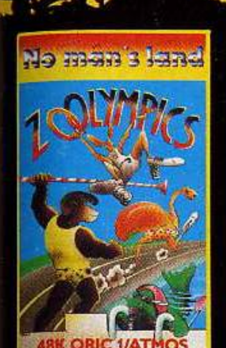
Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : non
Joysticks : non
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★★★
Qualité-prix : ★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : UHF
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 3 Ko
Mémoire morte : 8 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 3 Ko
Extension RAM : 16 Ko
Affichage : 64 colonnes de 48 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 16 avec extension
Joysticks : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : non
Prix : 1 200 F (ordinateur) ; 450 F (magnétophone)
Importateur : Valric Laurène

No man's land

LOGICIELS POUR CBM 64, VIC 20, ORIC 1/ATMOS, SPECTRUM, ZX 81, TO7-MO5, BBC-B, DRAGON, ATARI LASER, ALICE



C0602 ZOOLYMPICS OR/ATM 48 K. Aidez les gorilles, autruches, etc. à participer à 4 épreuves olympiques : nage libre, 100 mètres, javelot et saut en longueur. Leurs performances dépendent de vos capacités à taper sur les touches rapidement. Jusqu'à 4 pays donc 4 joueurs. 120 F. TTC.



C0624 MISSION IMPOSSIBLE OR/ATM 48 K. Les équilibres stratégiques établis ont été bouleversés par l'intervention d'un missile surpuissant, le SX1. Votre mission consiste à trouver les plans de cette arme redoutable, en dialoguant avec votre ordinateur. 120 F. TTC.



C0625 TRANSAT ONE OR/ATM 48 K. Homme libre, toujours tu chériras la mer... Superbe simulation de course transatlantique très colorée. La traversée ne sera pas facile, il faudra tenir compte du vent, du courant, du temps, de l'heure. Plusieurs trajets possibles. De 1 à 5 joueurs. 140 F. TTC.



C0524 TOUR FANTASTIQUE : OR/ATM 48 K. Dans une tour de 60 étages se trouve un trésor fabuleux. A quel niveau se trouve-t-il, quel est le code qui permettra d'y avoir accès, comment reconnaître vos rares amis ? et si vous rencontrez le Sphinx, saurez-vous répondre à ses questions pernicieuses ? 120 F TTC.



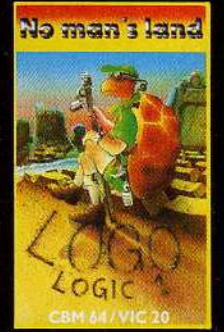
C0537 DAYTONA : ZX 16. VA VA VOUM ! Ils sont partis... Pilotez votre voiture sur la piste sinueuse jusqu'à la ligne d'arrivée et tachez d'obtenir le meilleur score ; votre nombre d'accidents et une vitesse trop basse le feront vite réduire. 8 niveaux de difficultés. 70 F. TTC.



C0512 STYX OR/ATM 48 K. En lutte contre le MAL, vous vous attaquez à l'un des châteaux des enfers, celui qui protège la rivière STYX. 4 tableaux. Les aigles, les malins et les yeux du diable seront vos pires ennemis. Ils lâchent des bombes flottantes. En détruisant le vautour, les mines disparaissent. 120 F. TTC.



C0528 COMPTE BANCAIRE CBM 64. Grâce à ce logiciel capable de gérer 4 comptes simultanément, vous saurez toujours où aller. De nombreux avantages : calcul de deux soldes, le solde réel et celui de la banque grâce à la mise à jour effectuée d'après vos relevés, représentation graphique des résultats. 140 F. TTC.



C0530 LOGO-LOGIC 1 : CBM 64-VIC 20. Contrôlez les mouvements d'une tortue sur l'écran et apprenez ainsi les bases de la programmation. Idéal pour les jeunes des classes primaires, ce programme en français, très documenté, fera d'eux de brillants informaticiens. 120 F. TTC.

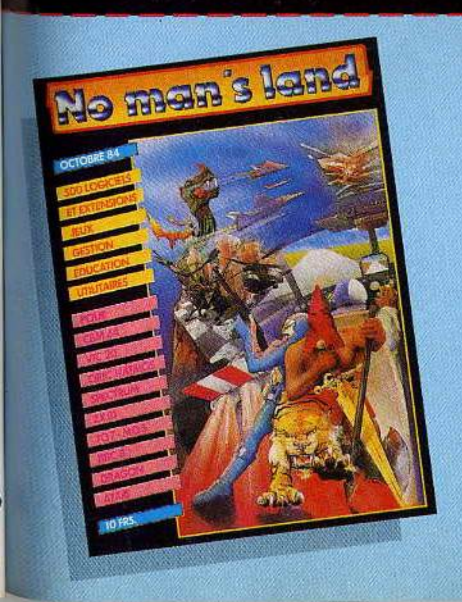


C0424 OPTIMUM OR/ATM 48 K. Ce programme gère 4 comptes, présente les prévisions de recettes, dépenses, soldes mensuels sur toute l'année, visualise les comptes recettes/dépenses et l'historique de n'importe quel compte. Il affiche aussi votre bilan et la présentation graphique de l'évolution des comptes sur l'année. 140 F. TTC.



C0533 LE TRESOR DU DOCTEUR SPECTRADAMUS : SP 48 K. Superbe jeu d'adresse dans lequel il faut retrouver le fameux trésor du Docteur Spectradamus. 5 tableaux différents. Facile ? Non, pas vraiment. 100 F. TTC.

HARD communication



DANS PLUS DE 400 POINTS DE VENTE

"RÉSERVÉ AUX REVENDEURS"

INNELEC - NO MAN'S LAND, 110 BIS, AV. DU GAL LECLERC 93506 PANTIN CEDEX

☐ Adressez-moi votre catalogue avec votre tarif revendeur.

Société ______ Activité Principale ______

Nom ______ Fonction ______

Rue ______

Ville ______ Code Postal ______

Téléphone ______

Je distribue les micros des marques suivantes :

☐ CBM 64 ☐ VIC 20 ☐ ATMOS ☐ SPECTRUM ☐ ZX 81 ☐ TO7-MO5 ☐ BBC-B ☐ IBM ☐ ATARI ☐ LASER ☐ AUTRES

TILT 11



TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques
DEMENT ! AUX COMMANDES D'UN 747
SUPER !! DONJONS ET DRAGONS
EXCLUSIF !!! 3 BANCS D'ESSAIS
SUSPENSE !!!! RIEN NE VA PLUS...
SUPER ! DEVENEZ PILOTE DE CHASSE
EXCLUSIF !! LES NOUVELLES IMAGES DE PIXIFOLY
TOP-SECRET !!! L'ATARI 600 XL DEVOILE
DOSSIER : DES BOLIDES FOUS, FOUS, FOUS...
M 3085-9-16.50 F
DOSSIER : LES JEUX D'AVENTURE
MAÎTRISEZ L'UNIVERS DES JEUX ELECTRONIQUES
POUR 145F SEULEMENT
Vous découvrirez chaque mois dans Tilt tous les nouveaux jeux électroniques dès leur parution.
Grâce à Tilt, vous saurez immédiatement que penser des dernières cassettes, cartouches ou disquettes sorties et vous ferez plus facilement votre choix en connaissant d'avance la nature du jeu, sa compatibilité avec votre équipement, son prix, etc.
Vous serez parmi les premiers informés des innovations que nous réservent pour les mois à venir les grands éditeurs de logiciels.
Vous apprendrez à mieux connaître les différentes marques d'ordinateurs de jeux et de consoles, leur fonctionnement, l'importance de leur ludothèque, leurs possibilités d'extension.
Vous vous initierez à la programmation ludique en essayant sur votre calculette les grands jeux exclusifs de Tilt.
Vous améliorerez vos scores en maîtrisant les pièges des jeux et en utilisant les trucs qui vous permettront de devenir un véritable champion.
10 NUMEROS PAR AN POUR 145F SEULEMENT AU LIEU DE 187F

GAGNEZ 20% EN VOUS ABONNANT

ET RECEVEZ VOTRE CADEAU

Avec le premier numéro de votre abonnement, vous recevrez gratuitement, EN CADEAU, le numéro hors-série de Tilt : JEUX EN TÊTE. 16 pages de jeux inédits, qui mettront à l'épreuve votre esprit d'observation et la vivacité de vos réflexes.

POUR ÉCONOMISER 42 F. SUR LE PRIX DE VOTRE ABONNEMENT ET RECEVOIR VOTRE CADEAU, RETOURNEZ TRÈS VITE LE TITRE D'ABONNEMENT CI-CONTRE.

Vous pouvez en plus réserver dès à présent votre «Micro Jeux». Voyez vite au dos !



TITRE D'ABONNEMENT

à retourner aujourd'hui même

OUI, je souhaite recevoir TILT mensuel pour une durée d'un an (10 Nos) à l'adresse indiquée ci-dessous. Je bénéficie du tarif spécial abonnement de 145 F seulement au lieu de 187 F (prix de vente au numéro), soit une économie de 42 F.

☐ Je vous commande également mon exemplaire de «Micro Jeux», qui me parviendra sous quinzaine, au prix de 35 F.

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement, à l'ordre de TILT, d'un montant de :
☐ 145 F (abonnement seul)
☐ 180 F (abonnement + Micro Jeux)
par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat
Je recevrai gratuitement EN CADEAU le numéro hors-série «JEUX EN TÊTE».

(Merci de nous retourner ce Titre d'Abonnement accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie à TILT - Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 Paris.)

☐ Je préfère vous régler plus tard à réception de ma facture. Mais dans ce cas, je ne recevrai pas mon cadeau : «JEUX EN TÊTE».

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

______

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville : ______

217 Signature : ▶ ______

TILT MIC… VIDEO

ABONNEMENT SPECIAL FETES ABONNEZ VOS AMIS

OUI, je souhaite offrir TILT mensuel pour une durée d'un an (10 Nos) à la personne indiquée ci-dessous. Je bénéficie du tarif spécial abonnement de 145 F seulement au lieu de 187 F (prix de vente au numéro), soit une économie de 42 F.

☐ Je vous commande également l'exemplaire de «Micro Jeux», qui lui parviendra sous quinzaine, au prix de 35 F.

☐ Veuillez trouver ci-joint mon règlement, à l'ordre de TILT, d'un montant de :
☐ 145 F (abonnement seul)
☐ 180 F (abonnement + Micro Jeux)
par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat
Cette personne recevra gratuitement EN CADEAU le numéro hors-série «JEUX EN TÊTE».

(Merci de nous retourner ce Titre d'Abonnement accompagné de votre règlement, sous enveloppe affranchie à TILT - Service Abonnement, 101 rue Réaumur - 75002 Paris.)

☐ Je préfère vous régler plus tard à réception de ma facture. Mais dans ce cas, elle ne recevra pas son cadeau : «JEUX EN TÊTE».

De la part :

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

______

217 Signature : ▶ ______

à : ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle

Nom : ______

Prénom : ______

Adresse : ______

______

URGENT

NE PAS
AFFRANCHIR

CORRESPONDANCE REPONSE

Valable du 01-10-82
au 30-09-85

A utiliser seulement en
France métropolitaine
et dans
les départements
d'Outre-Mer.

TILT
AUTORISATION 1662 75
75085 PARIS CEDEX 02

URGENT

NE PAS
AFFRANCHIR

CORRESPONDANCE REPONSE

Valable du 01-10-82
au 30-09-85

A utiliser seulement en
France métropolitaine
et dans
les départements
d'Outre-Mer.

TILT
AUTORISATION 1662 75
75085 PARIS CEDEX 02



LANSAY 64

Rapport qualité-prix remarquable, capacités étonnantes, le Lansay 64 est tout séduction... sur le papier ! Mais verra-t-il bientôt le jour ?

Le prototype que nous avons testé se présente sous forme d'un boîtier noir de ligne très particulière d'où dépasse sur le coté droit le joystick intégré. Le branchement sur le téléviseur s'effectue par l'intermédiaire d'une prise Péritel ou d'une prise antenne PAL. L'image obtenue est de bonne qualité.

Le clavier est composé de soixante-neuf vraies touches à répétition et de huit touches de fonctions. Il autorise une frappe rapide et de grand confort. Le Basic résident est un Basic de haut niveau. Il reprend toutes les fonctions du Basic étendu Microsoft et dispose, de plus, de puissantes instructions de structuration à la manière du Pascal. Les remarquables capacités graphiques sont le fait de la puce « Nick ». Différentes instructions permettent de gérer simplement la haute résolution. Nous regrettons cependant qu'il faille une cartouche supplémentaire pour disposer des sprites.

Les capacités sonores sont également exceptionnelles grâce à l'adoption d'un autre composant spécialisé, la puce « Dave ». On dispose ainsi de quatre canaux s'étendant sur huit octaves et d'un générateur de bruits blancs, le tout géré par le Basic. Le son sort du haut-parleur du téléviseur, soit des enceintes de votre chaine et en stéréophonie, s'il vous plait ! Une horloge interne facilite les jeux d'action en temps réel. En plus du Basic, la ROM contient aussi un logiciel de traitement de texte compatible CP/M.

Différentes extensions sont prévues pour le *Lansay 64* : imprimante, lecteurs de disquettes, extension ROM et RAM de quatre méga-octets (4 000 Ko !) chacune et modem. Il est aussi possible de connecter jusqu'à trente-deux ordinateurs entre eux pour les faire communiquer et leur faire partager l'utilisation des périphériques. Le joystick est directement intégré et l'appareil dispose de prises pour en brancher deux autres. On peut connecter deux magnéto-cassettes simultanément ce qui permet à l'ordinateur de lire à partir de l'un tandis qu'il écrit sur l'autre. La ludothèque annoncée couvrira une quinzaine de titres dont des jeux d'action, de réflexion, des jeux d'aventures et des logiciels éducatifs.

Quant à la bibliographie, elle ne pourra bien sûr paraître que lorsque l'appareil sera sur le marché.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★★
Ludothèque : pas encore disponible
Bibliographie : pas encore disponible
Manuel : pas encore disponible
Qualité-prix : ★★★★★★

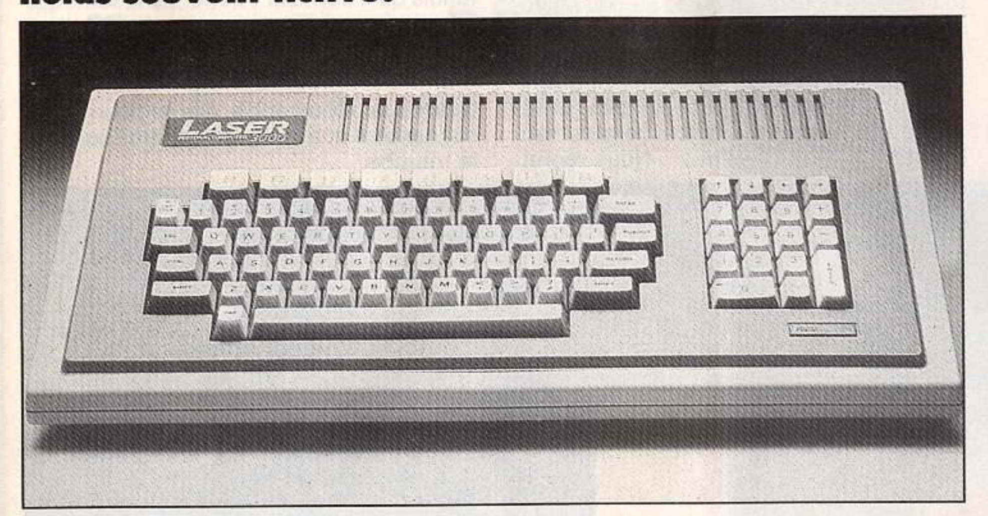
RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel ou antenne PAL
Microprocesseur : Z80 A
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 64 Ko
Extension RAM : jusqu'à 4 Mégaoctets
Affichage : 56 lignes de 84 colonnes
Haute résolution : 512 × 672 points
Son : 4 voix sur 8 octaves en stéréo
Couleurs : 256
Joystick : intégré
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquettes : option
Prix : 4 000 F (ordinateur) ; 5 500 F (double lecteur de disquettes) ; 400 F (magnétophone)
Importateur : Lansay.



LASER 3000

En donnant théoriquement accès à l'immense bibliothèque de logiciels Apple, le Laser 3000 présente un rapport qualité-prix intéressant. Cette compatibilité est hélas souvent fictive.



Le *Laser 3000,* même s'il porte le nom de micro-ordinateur, est d'une taille relativement importante. Le look de l'appareil est original, mais son clavier alphanumérique ressemble comme à un frère à celui de L'*Apple II.* Le boîtier est de couleur pastel, et les touches de fonctions importantes de couleur orange. Les touches bleues permettent d'accéder aux fonctions secondaires. Par exemple, « schift », « ESC », « CTRL », « break »... Si vous désirez obtenir la haute définition graphique 560 × 192 pixels, identique à celle de l'*Apple II* avec la couleur du système Secam, il est nécessaire d'utiliser un moniteur couleur à haute résolution. Le lecteur de cassettes (Data cassette recorder) ne se montre pas d'une grande utilité avec ce type d'ordinateur. Le chargement ou l'enregistrement de programmes de 64 Ko dure environ quinze minutes, ce qui reste assez lent. D'autre part, la lecture n'est pas assez fiable pour être utilisée en toute sécurité.

RADIOSCOPIE

Origine : Hong Kong
Connexion TV : Moniteur et Péritel
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 24 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 64 Ko
Extension RAM : 192 Ko
Affichage : 40 ou 80 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 560 × 192 pixels
Son : 3 voix sur 5 octaves
Couleurs : 8
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 6 000 F (ordinateur) ; 3 000 F (lecteur de disquettes); 450 F (magnétophone).
Importateur : Vidéo Technologie France

Grâce à son immense gamme d'extensions, le *Laser 3000* peut convenir à toutes sortes d'utilisations ludiques ou semi-professionnelles. Le *Laser 3000* est fourni avec tous les câbles d'utilisation (câble Péritel, magnétophone, secteur ou moniteur). Le manuel de l'appareil que nous avons testé était en anglais, mais l'importateur proposera bientôt une notice en français. Il ne s'agit pas d'un modèle du genre, mais avec quelques connaissances en Basic, vous pourrez programmer cet ordinateur sans difficulté.

Le *Laser 3000* est proposé, dans sa version de base, avec un Basic Microsoft intégré en mémoire morte. Son microprocesseur 6502 A est bien connu des possesseurs du *Commodore 64* ou de l'*Oric 1*.

Les sons programmables sur quatre voix et six octaves, sont produits par le petit haut-parleur intégré au *Laser 3000* mais en utilisant la prise Péritel, ils sortiront du haut-parleur de votre téléviseur. La qualité et le volume sont alors bien meilleurs. Les logiciels fonctionnant sur le *Laser 3000* sont de trois types : cartouches, disquettes et cassettes. En effet, la société Laser, outre la cartouche *Z80,* propose des logiciels d'excellente qualité, les « Cartridge ». Ces logiciels sont encore peu nombreux et leur commercialisation en France demeure incertaine. Les disquettes sont de loin le support le plus intéressant, car elles proposent une ludothèque très importante. Théoriquement, les logiciels *Apple II* sur disquettes fonctionnent sur le *Laser 3000* à l'aide d'un émulateur soft, vendu séparément.

Côté jeux, on retrouve quelques titres d'*Apple II* comme *Olympic Decathlon, Snack Byte, Choplifter, Serpentine, Chess...* Mais de nombreux langages sont également disponibles : le Pascal, le Fortran, le Cobol, le Forth, l'Assembleur, le Logo, le Lisp... Sa très large gamme de logiciels ressemble énormément à celle fonctionnant sur *Apple II.* Les quelques logiciels que nous avons pu tester n'ont posé aucun problème de chargement. Mais il faut rester prudent quant à l'ensemble de cette bibliothèque... (Testé dans Tilt n° 14 page 28).

TILTOSCOPE

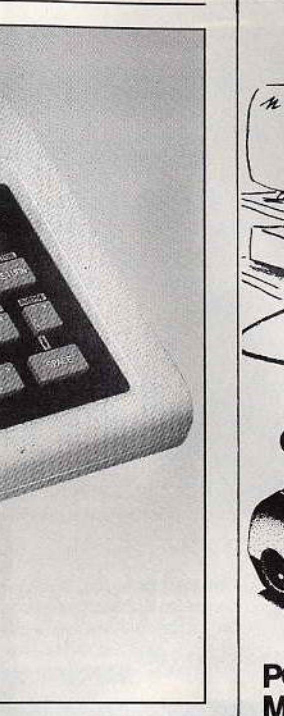
Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : ★★★
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★★★
Bibliographie : ★★★
Manuel : ★★★★
Qualité-prix : ★★★

LASER 200-310

Apparu sur le marché au mois de novembre 1983, le Laser 200 fait partie d'une nouvelle génération d'ordinateurs qui, outre leurs talents d'initiateurs, affichent clairement leur vocation ludique.

Le *Laser 200* comporte une interface Secam intégrée. La connexion au téléviseur peut être réalisée par la prise antenne UHF. Il est livré avec un câble vidéo pour l'utilisation d'un moniteur, l'image alors produite est de bien meilleure qualité. Son boîtier est très sobre, blanc avec des touches ocre jaune. De nombreuses extensions peuvent être connectées : module mémoire vive 16 et 64 Ko, manettes de jeux, imprimante quatre couleurs, interface Centronics et crayon lumineux.

Le *Laser 200* se programme en Basic Microsoft, le langage informatique le plus répandu au monde. Les 4 Ko de base deviennent rapidement insuffisants pour la réalisation de logiciels ludiques, l'extension 16 Ko est alors nécessaire. L'éditeur de tex-



tes, complet et maniable, permet aux débutants une initiation agréable.

Le *Laser 200* ne possède pas de véritable haute résolution, mais une résolution « moyenne » de 128 × 64 points et huit couleurs. Il perd une couleur en passant du mode 0 (texte) au mode 1 (graphique). En restant en mode texte, vous pourrez utiliser l'un des seize caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier par l'intermédiaire de la touche « shift ». Avec un peu d'astuce, les réalisations ludiques sont vraiment étonnantes, surtout grâce à la grande rapidité du Basic utilisé par le *Laser 200*. Un générateur de sons, assez sommaire, permet de réaliser des airs de musique. La qualité des sons ne peut être comparée avec d'autres machines, car ils sont produits par une petite lamelle vibrante.

Pour la réalisation d'effets acoustiques ou de musique, vous disposerez de trente-deux notes et d'une variation de durée entre un tiers de seconde et trois secondes.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★
Stylo optique : ★★★★
Joysticks : ★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Hong Kong
Connexion TV : UHF-Moniteur-Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 4 et 18 Ko
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 1,5 et 17,5 Ko
Extension RAM : 16 et 64 Ko
Affichage : 32 colonnes de 16 lignes
Haute résolution : 128 × 68 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 9
Joysticks : 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 1 200 F (ordinateur) ; 3 200 F (lecteur de disquettes); 410 F (magnétophone)
Importateur : Vidéo Technologie France

Aujourd'hui, nous comptons plus de cinquante logiciels de jeu proposés par cinq éditeurs : Vidéo Technologie, Aliff, Sprites, Abbex, Ere Informatique.

L'extension mémoire vive de 16 Ko pour le *Laser 200* est nécessaire dans la majorité des logiciels fonctionnant sur cassette. Actuellement, aucun de ces programmes ne dépasse 79 F. A noter : Le *Laser 310* viendra remplacer le *Laser 200*. Dans sa version de base, ce modèle aura une mémoire vive de 18 Ko.

On attend également le *Laser 500* avec 18 Ko de mémoire vive et clavier mécanique pour 1 490 F environ. (*Laser 200* testé dans Tilt n° 8 page 150).



LYNX 48 K

Malgré des possibilités intéressantes, le Lynx n'a jamais réussi à percer. Aujourd'hui, son avenir est plus qu'incertain : la société qui le fabriquait vient en effet de déposer son bilan.

L'appareil se présente sous la forme d'un boîtier gris de dimension comparable au *VIC 20*.
Le raccordement au téléviseur se fait par l'intermédiaire d'une prise Péritel. L'image obtenue est de bonne qualité sans accéder au niveau des meilleurs.
Le *Lynx* est doté d'un vrai clavier mécanique Qwerty, autorisant une frappe rapide mais un peu sèche. L'entrée des mots-clés s'effectue soit de façon classique, soit, pour certains, en appuyant conjointement sur la touche « ESC » et sur la touche désirée. Le Basic du *Lynx* est très particulier. Il s'agit d'un Basic très complet reprenant, entre autres, les fonctions de structuration du Pascal, ce qui le rend très agréable à l'usage.
De nombreuses instructions gèrent la haute définition mais il manque cependant les instructions « circle » et « fill ».
Les possibilités sonores limitées de l'appareil sont commandées par l'instruction « beep » mais son emploi se révèle un peu moins pratique que sur certaines autres machines. L'instruction « sound » permet, quant à elle, de mémoriser une suite de sons et de les faire ressortir à volonté. Le *Lynx* dispose de plusieurs extensions intéressantes : extension mémoire jusqu'à 192 Ko, imprimante, lecteur de disquettes et stylo optique.
L'appareil ne propose pas de sortie joystick et une interface est nécessaire. Cette interface accepte le branchement de toutes les manettes de type Atari. Le chargement sur cassette s'effectue à vitesse variable (600 à 2 400 bauds). La fiabilité est moyenne et tous les magnétophones ne sont pas adaptés. Mieux vaut choisir celui conseillé par l'importateur.
La ludothèque disponible est moyennement étendue. Elle regroupe à la fois des jeux d'action, de réflexes et d'aventures. Cependant ces jeux, en particulier les jeux d'action, manquent d'originalité et n'utilisent pas pleinement les capacités de la machine. La bibliographie, encore pauvre, ne demande qu'à s'enrichir et le manuel fourni avec l'appareil, s'il est amusant, se découvre un peu léger à l'usage.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★
Stylo optique : en option
Joysticks : en option, type Atari
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 48 Ko
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 32 Ko
Extension RAM : jusqu'à 192 Ko
Affichage : 40 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 248 × 256 points
Son : 1 voix
Couleurs : 8
Joysticks : en option, type Atari
Entrée cartouche : non
Crayon optique : interface présente ; stylo optique en option
Disquettes : en option
Prix : 3 000 F (ordinateur) ; 4 690 F la première, 2 990 F les suivantes (lecteur de disquettes) ; 400 F (magnétophone)
Importateur : Segimex



PROMOTION SUR JEUX VIDÉO ET CARTOUCHES :

CONSOLE	
CBS COLECOVISION	1 269 F
CONSOLE INTELLIVISION	690 F
CONSOLE ATARI 2600	649 F

CBS CARTOUCHES

LADY BUG	290 F
CARNIVAL	290 F
VENTURE	359 F
MOUSE TRAP	359 F
SCHTROUMPFS	359 F
COSMIC AVENGER	359 F
DONKEY KONG JR	359 F
PEPPER II	359 F
LOOPING	359 F
SPACE FURY	359 F
SPACE PANIC	359 F
GORF	359 F
ROC'N ROPE	379 F
STAR TREK	379 F
FRONT LINE	379 F
FRENZY	379 F
OMEGA RACE SLITHER	379 F
VICTORY	379 F
ZAXXON	429 F
SUBROC	429 F
MINER	429 F
WAR GAMES	429 F
PATOUFS	429 F
BUCK ROGERS	429 F
CET AWAY TO APSHAI	429 F
JUMPMAN JUNIOR	429 F
BURGER TIME	429 F
BUMP & JUMP	429 F
TARZAN	429 F
ANTARTIC AVENTURE	429 F
MOUNTAIN KING	429 F
FOOTBALL	429 F
PITSTOP	459 F
TURBO	820 F
ROCKY	850 F

Magasin ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 19 h
En Décembre nocturne le Vendredi jusqu'à 22 h

IMAGIC CBS CARTOUCHES

WING WAR	420 F
MOONSWEEPER	420 F
NOVA BLAST	420 F
FATHOM	420 F
TENNIS	420 F

PROMOTION SUR ÉCHIQUIERS ÉLECTRONIQUES :

SCISYS :

TRAVELMATE	4 niveaux	599 F
EXPLORER	8 niveaux	990 F
COMPANION 2	8 niveaux	1 190 F
SENSOR CHESS	8 niveaux	1 200 F
SUPER STAR	8 niveaux	2 080 F
CONCORDE	8 niveaux	1 850 F
MARK V. 8 niveaux		1 890 F

MICRO

UNITÉS CENTRALES

EXEL 100	3 195 F
ATARI 600 XL-PAL	1 590 F
ATARI 800 XL-PAL	2 190 F
ATARI 800 XL Peritel	2 499 F
AMSTRAD	Nous consulter
PHILIPS VG 5000	1 590 F
ADAM	5 900 F
COMMODORE 64 PAL	3 190 F
THOMSON TO 7 70 avec basic	3 590 F

ATARI PÉRIPHÉRIQUES

LECTEUR DE DISQUETTE	3 399 F
LECTEUR DE CASSETTE	609 F
IMPRIMANTE 4 COULEURS	899 F
IMPRIMANTE COURRIER	3 899 F
TOUCH TABLETTE	690 F

INTERFACES

PVP 80 SECAM POUR ATARI 600 XL, 800 XL, COMMODORE 64	590 F
PHS 60 (peritel UHF)	560 F

Offre valable dans la limite des stocks jusqu'au 10.01.85

BON DE COMMANDE à renvoyer à : LE JEU ÉLECTRONIQUE.

68 bis, av. des Minimes, 31000 TOULOUSE. Tél. : 16 (61) 22-60-49 ou 35, rue St-Lazare, 75009 PARIS. Tél. : 16 (1) 874-43-20.

Nom ____________________
Adresse ____________________
____________________ Tél. ____________________
Code postal ____________________ Ville ____________________

Je désire recevoir le matériel indiqué sur cette commande et je joins le règlement.

CRÉDIT POSSIBLE APRÈS ACCEPTATION DU DOSSIER

Qté	Désignation	Prix TTC
	Frais de port	35 F
	Total	



AQUARIUS

Avec son rapport qualité-prix très correct, l'Aquarius représente un bon investissement pour le débutant. Par contre, le programmeur chevronné risque d'être déçu...

Créé par Bertone, le design de l'*Aquarius* de Mattel sort de l'ordinaire, avec une harmonie de couleurs et de formes très réussie. Son boîtier beige et noir légèrement relevé vers l'arrière lui donne un air gai et malicieux. Son clavier, avec ses touches bleues en plastique souple est assez surprenant de prime abord. Mais avec un peu d'habitude, il est plutôt agréable. La seule touche qui se distingue est blanche et bleue, il s'agit de « reset ». Aucune protection n'a été prévue, gare aux étourdis !
Ordinateur de jeux à part entière, le boîtier d'extension ludique *Aquarius* comprend deux joysticks à seize directions et six touches d'action ainsi qu'une animation sonore de deux sons ; de plus il permet de connecter des modules mémoire morte et vive de 4 ou 16 Ko. Toutes les extensions classiques telles que magnétophone, imprimante, et extensions mémoires sont disponibles. L'*Aquarius* fonctionne en PAL sur la prise antenne UHF ; sur les téléviseurs Secam, il faudra utiliser la prise Péritel. L'image produite est presque irréprochable. Son Basic Microsoft résident est assez puissant. L'utilisateur dispose d'une véritable haute résolution 320 × 192 pixels et de seize couleurs de fond ou caractères. En basse résolution, on peut obtenir des caractères semi-graphiques par l'intermédiaire de l'instruction CHR $ (II). Plus de 250 petits caractères (bonhomme, avion, canon laser, signes d'un jeu de cartes...), très pratiques facilitent la création de dessins. Il faut utiliser malheureusement une abondance de « poke » pour toutes sortes de commandes. En revanche, la création de sons est très facile. Il suffit de programmer une note et sa durée. Le Basic élémentaire ne comprend pas l'instruction « Joy » qui commande le joystick. Il est aussi possible de programmer l'*Aquarius* soit en langage machine, soit en Basic étendu ou bien encore en Logo... A chacun ses goûts. Le clavier est composé de plus de quarante-neuf touches préprogrammées que l'on peut visualiser avec un cache. Pour une utilisation plus facile et rapide de l'*Aquarius*. Sa gamme de logiciels est encore restreinte. L'utilisation de cartouches est pratique et agréable, mais pourquoi ne sont-elles pas compatibles aux différents appareils produits par Mattel ?
Les logiciels éducatifs tiennent une place croissante. Les graphismes sur *Aquarius* sont légèrement plus dépouillés que sur la console *Intellivision*, mais restent dans l'ensemble de bonne qualité. (Testé dans Tilt n° 9 page 24).

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★
Clavier : ★★★
Graphisme : ★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★
Stylo optique : ★★
Joysticks : ★★★
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Hong Kong
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 4 Ko et 20 Ko
Mémoire morte : 20 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 4 Ko et 20 Ko
Extension RAM : 16 Ko
Affichage : 40 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : Max. : 320 × 192 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquettes : oui
Prix : 2 195 F (ordinateur) ; 3 800 F (lecteur de disquettes) ; 350 F (magnétophone)
Importateur : Leyco France





M.T.X 500/512

Les M.T.X 500 et 512 de Mémotech appartiennent à la nouvelle famille des ordinateurs à double vocation ; micros familiaux et professionnels, ils s'adressent avant tout aux programmeurs confirmés.

L'appareil est beau et sa ligne très allongée ne déparera pas votre salon. Le branchement sur le téléviseur se fait par l'intermédiaire d'une prise Péritel. L'image obtenue est bonne sans être excellente. Le *M.T.X* dispose d'un vrai clavier Azerty mécanique performant ; la frappe très rapide n'occasionne aucune fatigue. De plus un pavé numérique et huit touches de fonction facilitent l'usage professionnel. Quatre langages sont disponibles d'emblée sur l'appareil, ce qui constitue un record. Le Basic est un Basic étendu du type Microsoft. Les commandes graphiques sont très complètes et comprennent même des instructions s'apparentant au Logo. Elles autorisent aussi la gestion complète des trente-deux sprites. Les fonctions sonores ne sont pas oubliées pour autant. En effet, le M.T.X dispose d'un véritable synthétiseur capable d'imiter le son de nombreux instruments et non d'un simple générateur de notes comme la majorité de ses concurrents.

Nous regretterons toutefois que sa programmation ne soit pas des plus faciles car elle nécessite la consultation constante d'un tableau de codes, fourni à la fin du manuel. Une horloge interne appelée par le Basic fera preuve de toute son utilité dans les jeux en temps réel. Le Noddy, autre langage appelé par le Basic, est un éditeur de texte renforcé de quelques instructions de programmation. Il vient compléter le Basic. L'assembleur-désassembleur, relativement complet, révèle pourtant une lacune regrettable : il ne peut en effet manipuler ni les adresses symboliques ni les étiquettes, ce qui oblige à une programmation plus méthodique. Enfin, le moniteur autorise la lecture et la manipulation du contenu de la mémoire et des registres.

Le *MTX* dispose d'emblée d'un nombre important de branchements : deux sorties RS 232, un port parrallèle, deux fiches pour joysticks type Atari et les branchements pour le classique magneto-cassette. De plus, il accepte de nombreuses extensions, imprimante bien sûr, mais aussi extension mémoire jusqu'à 512 Ko, modem et lecteurs de disquettes. Le chargement sur cassette est très fiable et rapide (1 500 bauds). Cette vitesse peut-être portée à 2 400 bauds en modifiant la variable-système correspondante. Bien que tout nouveau, les *MTX* bénéficient déjà d'une ludothèque de près de vingt-cinq programmes couvrant toute la gamme ludique. Mais ces logiciels sont encore loin d'utiliser pleinement les remarquables capacités graphiques et sonores de l'appareil.

La bibliographie est encore inexistante et le manuel vraiment trop peu didactique, tant par sa présentation que par son contenu.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : tous de type Atari
Ludothèque : ★★
Bibliographie : —
Manuel : ★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel ou antenne PAL
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 48 Ko *(MTX 500)* ; 80 Ko *(MTX 512)*
Mémoire morte : 24 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 32 Ko *(MTX 500)* ; 64 Ko *(MTX 512)*
Extension RAM : jusqu'à 512 Ko
Affichage : 24 lignes de 40 colonnes
Haute résolution : 192 × 256 points
Son : 3 canaux avec contrôle de l'enveloppe + 1 canal de bruit.
Couleurs : 16
Joysticks : prise intégrée pour tous joystick type Atari
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : en option
Prix : 4 000 F *(MTX 500)* ; 4 600 F *(MTX 512)* ; 400 F (magnétophone); 12 745 F (deux lecteurs de disquettes avec licence CP/M + 3 370 F pour le contrôleur)
Importateur : Beauvais-Matic





ORIC ATMOS

Compact, agréable à manier, l'Atmos comblera les débutants comme les programmeurs acharnés. Une seule réserve : la fiabilité du matériel, très sujette à caution.

Après son succès incontestable en France, l'*Oric 1* a été avantageusement remplacé par l'*Atmos*. Ce petit micro n'a rien d'exceptionnel ; il s'agit d'une reprise de l'*Oric 1* avec quelques améliorations : esthétique, clavier, mémoire morte. Dans l'ensemble les différences sont minimes, c'est pourquoi de nombreux défauts de l'*Oric 1* n'ont pas disparus.

Pour connecter l'ordinateur, il faut une bonne dose de patience car les fils sont nombreux.

La plus grande différence visible entre l'*Oric 1* et l'*Atmos*, c'est le clavier. Il a été amélioré, ce qui n'est pas un mal.

L'*Atmos* n'a pas de caractéristiques exceptionnelles, mais se place bien face à la concurrence. Un mode graphique 256 × 192 pixels avec seulement deux couleurs, vous prendra plus de dix kilooctets de mémoire vive. Le synthétiseur de sons est assez puissant, mais demande une certaine habitude pour être utilisé avec efficacité.

Par rapport à l'*Oric 1*, l'*Atmos* possède des fonctions Basic supplémentaires comme « print using », « verify »...

De nombreuses extensions sont disponibles autour de l'*Atmos*, et sont dans l'ensemble compatibles. En effet, vous trouverez un magnétophone, un lecteur de disquettes, un modem, un synthétiseur vocal...

Une nouvelle interface de jeu programmable vous permettra d'adapter n'importe quelle manette sur votre logiciel.

L'un des principaux défauts de l'*Oric 1* et de l'*Atmos* réside dans la grande difficulté rencontrée pour charger un logiciel sur cassette. Comble de malchance, la grande majorité des logiciels ne sont pas compatibles. Voici une petite astuce : l'*Atmos* envoie très souvent le message « error found » en fin de chargement.

Pour éviter une partie de ces erreurs, il suffit de lancer la bande puis de presser « return ». Depuis presque deux ans, de nombreux programmes ont été proposés sur le marché.

La ludothèque est complète et renforcée de nombreux titres français.

L'*Oric 1* et l'*Atmos* ont ainsi permis l'élaboration d'ouvrages concernant tout particulièrement le langage Basic et l'Assembleur. Un micro-ordinateur d'initiation, idéal pour le débutant.

(Testé dans Tilt n° 11 page 40).

TILTOSCOPE

(Oric 1)

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★
Stylo optique : ★★★
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★★
Bibliographie : ★★★★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★★★

(Atmos)

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : ★★★
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★
Manuel : ★★★★
Qualité-prix : ★★★★★

RADIOSCOPIE

(Atmos)

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Moniteur UHF Péritel
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 48 Ko
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 47 Ko mode texte et 38 Ko mode graphique
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 28 lignes
Haute résolution : 240 × 200 pixels
Son : 3 voix sur 7 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 1 ou 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 2 450 F (ordinateur) ; 3 600 F (lecteur de disquettes) ; 450 F (magnétophone)
Importateur : Oric France-ASN Diffusion

SANYO PHC 25

Lancé par le géant de l'électronique japonaise Sanyo, le PHC 25 a eu du mal à s'imposer en France. Ses qualités techniques, surprenantes lors de sa sortie, sont devenues classiques aujourd'hui.

Le *PHC 25*, de petite taille, se connecte sur tous les types de téléviseurs grâce à la prise Péritel. Ne criez cependant pas victoire car, si votre téléviseur ne possède pas de réglage de fréquence, l'image de l'ordinateur défilera sans arrêt. L'alimentation est intégrée ce qui réduit d'autant le nombre de fils extérieurs. Son clavier est fonctionnel, les touches importantes sont oranges, pour les étourdis. Malgré son origine, le *PHC 25* ne se programme pas en japonais ; le Basic Microsoft ou l'Assembleur suffiront pour entamer le dialogue. Si le Basic n'a plus de secret pour vous, il en conserve encore pour le *PHC 25* qui dispose seulement des instructions les plus courantes. La principale instruction ludique « Joy » vous permettra de commander un joystick.
Le microprocesseur du *PHC 25* est un classique du genre, le Z 80 qui offre 16 Ko programmables. L'affichage, grâce à quatre modes, fait apparaître les textes et les graphiques en haute résolution 256 × 192 points, avec quatre couleurs.
Les logiciels proposés sont introduits dans l'ordinateur grâce à un lecteur de cassettes très fiable.
Avec une interface externe, il est possible de transformer le *PHC 25* en console de jeux, ou de produire des sons.
Ne comptez pas apprendre le Basic avec le manuel « Sanyo », très sommaire. Les logiciels commercialisés viennent du constructeur. Et si, pour les réalisations électroniques, les nippons sont les meilleurs, sur le plan logiciel c'est le trou noir. Encore peu nombreux, les softs proposés sont de simples reprises, toujours en français, de jeux déjà bien connus.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★
Fiabilité K7 : ★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★
Ludothèque : ★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Hong Kong
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 22 Ko
Mémoire morte : 28 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 22 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : non
Couleurs : 9
Joysticks : 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : oui
Prix : 2 350 F (ordinateur) ; 3 900 F (lecteur de disquettes) ; 450 F (magnétophone)
Importateur : Sanyo





SANYO PHC 28

Les ordinateurs au standard M.S.X. arrivent peu à peu en France. Le Sanyo PHC 28 fait partie de cette vague qui va bouleverser d'ici peu le marché informatique.

Le nouveau standard M.S.X., qui rend de nombreuses machines compatibles entre elles constitue la solution idéale aux nombreux problèmes de compatibilité que vous avez forcément rencontrés. Tous les logiciels et toutes les extensions de ce standard seront entièrement compatibles. On comprend dès lors pourquoi le *Sanyo PHC 28*, le premier arrivé sur le marché français, a connu un succès immédiat.

En ce qui concerne les branchements, vous ne rencontrerez aucun problème particulier. L'ordinateur est relié au téléviseur par l'intermédiaire de la prise Péritel. Le clavier, commun à quelques détails près sur tous ces ordinateurs, est très agréable à utiliser. De plus, vous trouverez des touches de fonctions bien pratiques qui regroupent les ordres Basic. Sur le côté droit du clavier, quatre touches d'édition vous permettront de corriger n'importe quelle ligne de programme.

Les possibilités du *Sanyo PHC 28* sont excellentes. Le Basic de l'ordinateur est vraiment complet, et vous retrouverez pratiquement toutes les fonctions existantes. La haute résolution graphique est de 256 × 192 pixels avec seize couleurs.

Vous avez la possibilité de créer des animations graphiques grâce à l'instruction « sprite ». Malheureusement, les couleurs bavent les unes sur les autres si les sprites allumés se jouxtent d'un peu trop près. La programmation de musique sur trois voix et cinq octaves est très simple et d'extrême qualité.

Les extensions et les périphériques sont nombreux et aussi variés que possible, le principal atout de ce type d'appareil demeurant l'entière compatibilité des extensions. Le chargement des logiciels est parfaitement fiable, nous n'avons jamais rencontré de difficulté particulière. Et pourtant, nous avons tout essayé !

La ludothèque sur cartouche, d'excellente qualité, compte à présent plus de soixante dix titres ludiques. Mais de nombreux éditeurs français proposeront dans un avenir très proche des logiciels de jeux éducatifs et utilitaires. Les principaux éditeurs d'ouvrages informatiques se sont eux aussi tournés vers la conception de livres pour les ordinateurs au standard M.S.X.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★
Stylo optique : ★★★
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Hong Kong
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 32 Ko - 64 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 28 à 60 Ko
Extension RAM : 16.32.60 Ko
Affichage : 39 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 5 voix sur 3 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 2 600 F (ordinateur) ; 1 800 F (lecteur de disquettes) ; 450 F (magnétophone)
Importateur : Sanyo

SHARP MZ 700

Après un long silence, Sharp se relance à l'attaque du marché de la micro-informatique avec un ordinateur correct mais sans vocation précise : le MZ 700.

Le *MZ 700* est conçu selon le même principe que le célèbre *MZ 80*, qui fut une grande réussite. Un ordinateur compact où le magnétophone à cassettes et l'imprimante sont intégrés. Cette fois-ci, l'aspect ludique de la machine n'est pas oublié : les deux prises joysticks en sont une preuve. Les extensions intégrées procurent une grande simplicité de montage ; ici, plus de fils encombrants pour relier l'ordinateur avec l'imprimante ou le lecteur de cassettes. Connecté à un téléviseur par la prise péritélévision, l'alimentation branchée, le *MZ 700* est prêt à fonctionner, en couleur ! Des branchements fiables sans complication que l'on aimerait rencontrer plus souvent. Ce micro dispose de quatre touches oranges d'édition qui peuvent être aussi utilisées pour diriger un jeu à moins que vous ne préfériez le joystick, un peu trop sensible et à manier avec prudence.

Le Basic non résident doit être chargé à partir d'une cassette, ce qui laisse supposer l'apparition d'autres langages (peut être le Forth). La manipulation auquelle l'utilisateur doit se plier pour charger le langage chaque fois que l'appareil est mis sous tension, est anormale pour un micro-ordinateur de ce prix. Par contre, une foule de caractères semi-graphiques accessibles directement au clavier faciliteront la programmation de graphiques. L'écran de 40 colonnes sur 25 lignes dispose de quatre couleurs ; le *MZ 700* possède également un affichage graphique de 50 × 80 points. Une mémoire vive de 64 Ko programmable par l'utilisateur, permet beaucoup. Le langage machine et l'Assembleur adaptés à la réalisation de logiciels ludiques, sont plus difficile à maîtriser. La ludothèque naissante présente des logiciels de qualité et l'utilisation du lecteur de cassettes incorporé est garant d'une grande fiabilité de chargement. En plus des logiciels Sharp, d'autres sociétés devraient distribuer leur propre réalisation.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★
Ludothèque : ★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Japon
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 64 Ko
Mémoire morte : 4 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 37 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 80 × 50 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 4 ou 8
Joysticks : 2
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : non
Prix : 3 800 F (ordinateur et magnétophone incorporé)
Importateur : SBM Sharp





SINCLAIR Q.L

Baptisé Quantum Leap (bond en avant) par Sinclair, le Q.L est à lui seul une mini révolution ; il offre un rapport qualité-prix sans précédent. Seul point noir : la date de sa sortie, sans cesse différée.

L'esthétique du *Q.L* est très sobre mais cependant agréable. Le branchement sur le téléviseur s'effectue directement grâce à la sortie Péritel. L'appareil est doté d'un vrai clavier Qwerty, chose surprenante chez Sinclair, mais pour un appareil à vocation professionnelle, c'est le seul qui puisse convenir. Le *Q.L* comprend un nouveau langage, le Super Basic Sinclair, particulièrement performant. Ainsi ce langage peut changer de lui-même le type d'une variable afin de permettre l'opération demandée. Il reprend aussi la structure des boucles et les procédures chères au Pascal. Il permet, de plus, de gérer les remarquables possibilités graphiques de l'appareil ainsi que ses possibilités sonores plus limitées. Super Basic mis à part, la ROM contient le système d'exploitation des micro-disquettes : le Q-DOS. Ce système est très performant puisqu'il comporte la possibilité de contrôler simultanément le déroulement de plusieurs programmes et de produire sur l'écran un affichage en plusieurs fenêtres.

L'appareil est fourni directement avec quatre logiciels professionnels. Il s'agit d'un traitement de texte, d'un tableur, d'une base de données et d'un logiciel d'aide à la création graphique. Les extensions possibles sont encore peu nombreuses : imprimante, disque dur, modem et synthétiseur de son quatre voix. Mais paradoxalement, les classiques lecteurs de disquettes ne sont pas proposés. A la place, le *Q.L* offre deux lecteurs de micro-cassettes sans fin, nombre qu'il est possible de porter à huit. La possibilité de créer un réseau de soixante-quatre appareils peut constituer une initiative intéressante, en particulier pour l'enseignement. L'interface joystick accepte le branchement de toutes les manettes de jeu de type Atari. Le chargement sur micro-cassette est rapide (16 Ko par seconde), le temps d'accès moyen est de 3,5 secondes et la fiabilité correcte. Ce système, s'il est bien supérieur au stockage sur cassette classique, reste cependant beaucoup moins efficace que les lecteurs de disquettes, en particulier parce qu'il ne tolère que les fichiers séquentiels. La ludothèque et la bibliographie concernant cet appareil sont encore inexistantes du fait de la très grande jeunesse du produit.

En fait, le *Q.L* apparaît comme un appareil particulièrement performant dans le domaine des applications familiales et pour les professions libérales, mais certaines de ses caractéristiques risquent d'en interdire l'usage pour des travaux vraiment professionnels.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★ (micro-cassette)
Stylo optique : non
Joysticks : tous les joysticks de type Atari
Ludothèque : —
Bibliographie : —
Manuel : —
Qualité-prix : ★★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel ou antenne PAL
Microprocesseur : 68008
Mémoire vive : 128 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 70 Ko
Extension RAM : jusqu'à 640 Ko
Affichage : 85 colonnes de 25 lignes
Haute résolution : 256 × 512 points en 4 couleurs
Son : 1 voix
Couleurs : 8
Joysticks : interface intégrée ; joystick de format Atari
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquettes : 2 unités de micro-cassettes
Prix : 6 000 F (ordinateur) ; 1 000 F (lecteur de disquettes)
Importateur : Direco International

SPECTRAVIDÉO SV 318

Précurseur du standard M.S.X., le SV 318 n'est pourtant pas compatible avec le M.S.X. C'est dommage car il ne manque pas de qualités, particulièrement dans le domaine ludique.

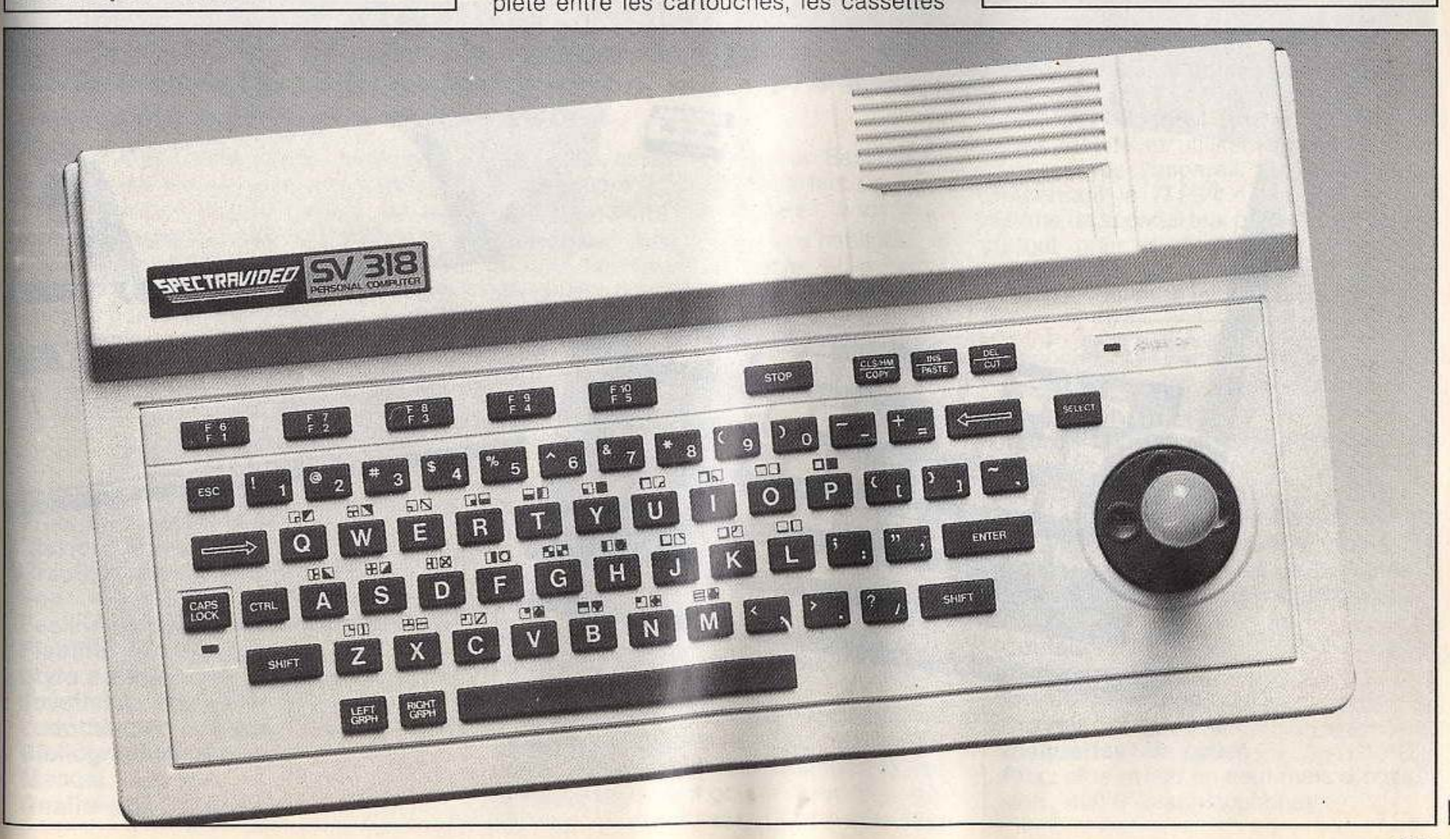
Le *SV 318* a comme premier atout une esthétique agréable. Si le clavier en caoutchouc ne facilite guère la frappe, le joystick, situé sur le côté du boîtier, se révèle lui fort pratique, que ce soit pour jouer ou éditer un programme. D'autre part, la connexion du *SV 318* ne pose aucune difficulté particulière.
Avec 32 Ko de mémoire vive extensibles à 256 Ko RAM, le *SV 318* est un véritable outil de programmation. Son Basic Microsoft conviendra surtout à la réalisation de logiciels ludiques grâce, par exemple, à l'instruction « sprites ». En mode graphique vous disposez de 256 × 192 pixels avec seize couleurs. Le synthétiseur musical du *SV 318* est d'une grande puissance ; il permet de produire des sons sur trois canaux et les huit octaves d'un piano. Les graphismes et la musique sont gérés en Basic par l'intermédiaire d'un macro-assembleur. Sinon le Basic du *SV 318* n'a rien de surprenant.
Le *SV 318* est un micro-ordinateur modulable : il est possible de choisir sa configuration et ainsi d'y adapter toutes sortes de périphériques. En ce qui concerne les jeux, vous connecterez les cartouches CBS Coleco grâce à un adaptateur. Une bonne formule qui devrait peu à peu se répandre sur d'autres ordinateurs. En plus du joystick intégré dans le boîtier, vous pourrez connecter des manettes de jeu de type standard.
Le chargement de cassettes se fait sans aucune difficulté, heureusement car il existe d'excellents logiciels ludiques sur cassettes. La ludothèque est assez complète entre les cartouches, les cassettes spécialement conçues pour le *SV 318* et les cartouches de jeux Coleco. La bibliographie, qui était presque inexistante s'étoffe peu à peu, avec des ouvrages aux Editions P.S.I.
Le *SV 318* et le *SV 328*, bien qu'annoncés compatibles M.S.X. ne sont que de simples ordinateurs. Inutile donc de se procurer des logiciels fonctionnant sous M.S.X. C'est pourquoi Spectravidéo s'apprête à commercialiser un nouveau modèle compatible, celui-là, avec le nouveau standard. Affaire à suivre...

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80
Mémoire vive : 32 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 32 Ko
Extension RAM : 92 Ko
Affichage : 40 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 3 voix sur 8 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : oui
Prix : 2 800 F (ordinateur), 3 900 F (lecteur de disquettes), 450 F (magnétophone)
Importateur : Valric Laurène





TANDY MC 10

Avec ses neuf couleurs, ses possibilités sonores et les caractères semi-graphiques, le Tandy MC 10, proposé à un prix modeste, peut séduire. Sa vocation ? Faire découvrir l'informatique à un large public.

Tandy avait su apporter un plus avec la sortie du *TRS-80* modèle 1, il y a cinq ans ; le *MC 10*, lui, ne révolutionnera pas l'informatique. Mais avec la solide réputation de ce constructeur américain, il obtient le coup de pouce nécessaire à sa commercialisation. Connecté à un téléviseur, il ne manque pas de montrer sa facilité de programmation. Ce nouveau micro-ordinateur Tandy est d'une taille moins importante que ses prédécesseurs. Sa finition ne trompe pas, et vous découvrez, dans son emballage, une machine robuste avec un clavier classique, à base de gris comme le reste de l'ordinateur. Ce micro se destine à l'initiation. Ses branchements ne démentent pas cette vocation. Il se connecte au téléviseur par l'intermédiaire de la prise péritélévision, et ne pose aucun problème de réglage. Le *MC 10* fonctionne en système SECAM qui bénéficie d'une mise en service facile. Il n'est donc plus nécessaire de recourir à un téléviseur multistandard PAL/SECAM. Sa petite taille n'a pas permis d'intégrer l'alimentation secteur.

Le *MC 10* a pour langage résident le Basic Microsoft, doté de tous les ordres classiques. L'initiation à l'informatique est facilité par un manuel en français fort bien réalisé, mais ardu. De plus, la mémoire vive de 4 Ko ne simplifie pas la tâche des programmeurs ; elle devient rapidement insuffisante pour créer des jeux. La prochaine commercialisation d'une extension 16 Ko donnera accès à la haute résolution. En mode graphique et sans extension, le *Tandy MC 10* dispose d'un écran 64 × 32 zones, soit 2 048 blocs en neuf couleurs. Les seize caractères semi-graphiques faciliteront la réalisation de dessins et d'animations.

Les sons reproduits par le haut-parleur télé sont définis en précisant le ton et la durée de la note. A l'heure où nous réalisons cet essai, quelques logiciels ludiques sont disponibles.

Mais Tandy a prévu pour ce petit micro d'initiation, une ludothèque très fournie, qui devrait très vite arriver en France. Une évolution à suivre qui ne manquera pas d'intérêt.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : non
Joysticks : non
Ludothèque : ★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : UHF-Péritel
Microprocesseur : 6803
Mémoire vive : 4 Ko
Mémoire morte : 8 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 4 Ko
Extension RAM : 16 Ko
Affichage : 32 colonnes de 16 lignes
Haute résolution : 128 × 96 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 9
Joysticks : non
Entrée cartouche : non
Crayon optique : non
Disquettes : non
Prix : 1 200 F (ordinateur) ; 450 F (magnétophone)
Importateur : Matra Hachette



TI 99/4 A

Bradé à des prix défiant toute concurrence, avant de voir sa fabrication définitivement stoppée, le TI 99/4 A a su trouver de nombreux acquéreurs.

Le *TI 99/4 A* se distingue par une esthétique tout à fait réussie avec son habillage d'aluminium poli et noir brillant qui lui confère une ligne futuriste. Le branchement sur le téléviseur s'effectue grâce à une prise Péritel via un gros module que l'on ne sait jamais où poser. Le clavier est un peu petit mais il a l'avantage d'être composé de véritables touches mécaniques. La frappe peut être assez rapide et peu fatigante. Le Basic disponible, assez limité, est un Basic particulier propre à Texas, s'écartant du standard Microsoft pour certaines fonctions.

Cependant, avec un peu d'habitude, il devient facilement utilisable. Si la haute définition est présente, elle n'est pas gérable par des instructions Basic standard. La seule façon d'y parvenir est d'utiliser les caractères redéfinissables. Cette lacune a de quoi dégoûter complètement le programmeur de la création de décors complexes.

Les choses s'arrangent heureusement pour le son. L'instruction « sound » gère les trois canaux de note et le canal de bruit. Le *TI 99/4 A* propose par ailleurs des bruits préprogrammés : explosion, tir en rafale...

Différentes extensions sont disponibles pour cet ordinateur : extension mémoire de 32 Ko, imprimante, modem, lecteur de disquettes et même un synthétiseur vocal, en anglais malheureusement.

Les joysticks fournis avec l'appareil sont agréables à utiliser et leur taille réduite convient bien aux mains enfantines tout en étant suffisamment grande pour des adultes. Le chargement sur cassette est assez rapide et la fiabilité correcte. De toutes façons, la quasi-totalité des logiciels est présentée sur cartouche. La gamme comprend surtout des jeux d'action, mais aussi des jeux de réflexion et quelques jeux d'aventures. Ces logiciels sont en général de bonne qualité et utilisent pleinement les capacités de l'appareil. La bibliographie concernant le *TI 99/4 A* apparaît en fait comme un appareil aux prestations limitées surtout pour le Basic, mais son prix, aujourd'hui bradé, devrait intéresser tous ceux qui veulent s'initier au Basic.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★
Clavier : ★★★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★★
Manuel : ★★★★
Qualité-prix : ★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : TMS 9900
Mémoire vive : 16 Ko
Mémoire morte : 26 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 16 Ko
Extension RAM : jusqu'à 48 Ko
Affichage : 32 colonnes de 24 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 4 voix
Couleurs : 16
Joysticks : oui
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquettes : en option
Prix : plus vendu en neuf mais d'occasion ; 400 F (magnétophone).





T 07/70

Si le TO 7 péchait par son manque de mémoire, son grand frère, le TO7/70 pallie ce défaut. La ludothèque, hélas, ne suit pas. Du moins, pour le moment...

L'appareil se présente comme un boîtier large mais assez plat, légèrement incliné vers l'avant. L'esthétique est réussie.
Le branchement sur le téléviseur s'effectue grâce à une prise Péritel. L'image obtenue est de grande qualité et les couleurs bien saturées. Le clavier Azerty est désormais composé de touches en gomme. C'est mieux que les touches sensitives du *TO 7* mais cela reste beaucoup moins confortable qu'un véritable clavier mécanique. Le Basic, disponible sur cartouche, est un Basic Microsoft étendu. Il offre en particulier quelques instructions pour la gestion de la haute définition mais il lui manque les instructions « circle » et « draw » et il n'existe pas de sprites. Les sons sont aussi gérables directement à partir du Basic grâce à une commande « play », très facile à utiliser. Le stylo optique intégré permet un dialogue plus facile entre l'ordinateur et son utilisateur. Sa programmation en Basic ne pose aucun problème car il possède une instruction propre.
Le *TO 7/70* peut être enrichi d'un certain nombre d'extensions : modem, imprimante, incrustateur et digitalisateur d'images, lecteur de disquettes et contrôleur de jeu qui assure deux fonctions : il permet la synthèse de notes sur quatre voix et constitue aussi une interface pour le branchement de deux manettes de jeu. Ces manettes ne sont d'ailleurs pas des plus réussies. Elles sont identiques à celles qui équipent les consoles Philips. Le boîtier est volumineux et les ressorts de rappel du levier et du bouton d'action sont franchement trop mous. Le *TO 7/70* nécessite la présence d'un magnétophone destiné au stockage sur cassette. La vitesse de transmission est élevée (1 500 bauds) et la fiabilité tout à fait correcte.
La ludothèque du *TO 7/70* reprend tous les titres créés pour le TO 7, et de nouveaux logiciels sont en préparation, exploitant la nouvelle mémoire disponible. Elle comprend surtout des logiciels éducatifs mais on trouve aussi maintenant des jeux d'action et de réflexion. Ces logiciels utilisent bien les possibilités offertes par le crayon optique intégré, mais délaissent franchement les capacités du microprocesseur, ce qui est vraiment regrettable. La bibliographie concernant cet appareil, ou plutôt son prédécesseur, commence à s'étoffer et de nombreux livres de programmation sont maintenant disponibles. (*TO 7* testé dans Tilt n° 8 page 152).

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★★★
Son : ★★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : ★★★★★
Joysticks : en option ★★★
Ludothèque : ★★★
Bibliographie : ★★★
Manuel : ★★★★
Qualité/prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : France
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : 6809 E
Mémoire vive : 48 Ko (TO7 : 8Ko)
Mémoire morte : 22 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 48 Ko
Extension RAM : non (TO7 : 16 Ko)
Affichage : 25 lignes de 40 caractères
Haute résolution : 200 × 320 points
Son : 1 voix sur 5 octaves ; 4 voix sur 6 octaves avec le contrôleur de jeu
Couleurs : 16 (TO7 : 8)
Joysticks : en option
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : oui
Disquettes : en option
Prix : 3 500 F (ordinateur) ; 2 990 F (lecteur de disquettes + 1 000 F pour le contrôleur) ; 650 F (magnétophone)
Importateur : Thomson.

TRS COLOR 2

Le ramage ne fait pas le plumage : le TRS Color 2, malgré son « look » entièrement nouveau, a conservé les qualités et les défauts de son prédécesseur, le TRS Color.

Tout blanc, il a un air presque royal. Il présente toutes les caractériques de base des premiers modèles, et les seules différences notables concernent le boîtier et les touches. Les banchements du *TRS Color* sont simples et se sont révélés très fiables à l'usage. L'ancien clavier était un véritable calvaire pour les programmeurs, la nouvelle version en possède un, digne de ce nom. Les réalisations graphiques tirent très fortement sur le vert, ce qui est toujours laid et fatigue les yeux. Cette dominante provient de la haute résolution graphique de 256 × 192 pixels en deux couleurs.

Le synthétiseur musical du *TRS Color* est très simplifié et ne permet pas de créer des musiques exceptionnelles ; en effet, la seule instruction « sound » gère les sons. Les notes s'échelonnent sur cinq otaves et sur une voix unique.

Le *TRS Color* est proposé en deux versions. La première est une simple reprise du premier modèle, la seconde autorise une programmation plus avancée avec l'accès au langage machine grâce aux instructions « peek », « poke » et « USR ».

Vous pouvez aussi utiliser des chaînes de 255 caractères et des fonctions comme « edit » ou « trace », très appréciées des programmeurs. Les extensions et périphériques sont classiques, seul le porte cartouche se révèle très pratique. Car les seuls logiciels intéressants sont proposés sur cartouches.

Les joysticks spécifiques au *TRS Color* sont d'une sensibilité exacerbée ; au moindre faux mouvement, vous êtes perdu à jamais. Le chargement des cassettes se fait sans aucune difficulté, mais les cartouches ROM sont nettement plus fiables. La ludothèque est très succinte. Vous retrouverez les grands classiques des jeux d'action et de réflexion, en grande majorité sur cartouches.

Dragon annonce une certaine compatibilité avec un émulateur, ce qui étoffe beaucoup la gamme de logiciels.

Très peu d'ouvrages concernent le *TRS Color*, mais ils apparaissent peu à peu, au rythme régulier d'un tous les trois mois.



TILTOSCOPE

Esthétique : ★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★
Graphisme : ★★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★★
Ludothèque : ★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★
Qualité-prix : ★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Etats-Unis
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : 6809
Mémoire vive : 16 Ko
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 16 Ko
Extension RAM : 64 Ko
Affichage : 39 colonnes de 16 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : 2 à 8
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquettes : oui
Prix : 2 500 F (ordinateur) ; 4 000 F (lecteur de disquettes) ; 450 F (magnétophone)
Importateur : Tandy France



YASHICA YC 64 MSX

Le yashica est membre de la famille MSX. Facile à utiliser, doté d'un excellent clavier, il se place en bonne position dans la course au titre du premier de sa classe.

Le *Yashica* est l'un des MSX disponibles dès cette fin d'année sur le marché français. Comme ses cousins germains, son principal atout est d'appartenir à la famille des MSX, qui semble promise à un bel avenir. L'aspect extérieur du *Yashica* est sobre sans être triste, l'alimentation intégrée simplifie les branchements. Au dos de l'appareil, outre la prise secteur, se trouvent les prises pour les raccords Péritel, magnétophone et imprimante. Les deux prises pour joysticks au standard Atari sont situés sur le devant et le connecteur pour cartouche et interface MSX sur le dessus du boîtier, dissimulé par une trappe. Tout est simple et fonctionnel, et les indications sont marquées en français (!). Le clavier Qwerty est un modèle du genre. De vraies touches, douces et sensibles. Après une période d'adaptation (il ne faut pas laisser traîner ses doigts...), la frappe est un vrai plaisir. Les quatre touches directionnelles sont très pratiques, tout comme celles préprogrammées placées au-dessus du clavier classique. Grâce aux touches « graph » et « code » on accède à des lettres d'alphabet étrangers, et à de nombreux caractères graphiques (trèfle, carreau, cœur, pique, damier, soleil, etc.), qui facilitent l'exécution de dessins. L'animation, elle, se réalise grâce à la fonction « sprite », sur des matrices 8 × 8 ou 16 × 16. Le Basic Microsoft est bien sûr celui adopté par le standard MSX. Les 29 Ko (exactement 28 815 octets) utilisateurs en Basic sont plutôt décevants pour le prix de la machine. Des concurrents MSX en proposent le double. Les possibilités sonores sont étendues, avec trois voix et octaves, et la programmation est simple (fonction « play »).

Les extensions ne posent aucune difficulté : il n'y a que l'embarras du choix parmi les différents constructeurs de MSX, et les prises pour joysticks sont à la norme Atari, qui est de très loin la plus répandue. Le chargement sur cassette ne pose pas de problèmes particuliers. Un bon point pour le *Yashica* : comme le raccord Péritel, le cordon pour magnétophone est livré avec l'appareil. La ludothèque est déjà très importante, et est en pleine extension.

La bibliographie, encore inexistante en français, devrait suivre.

En attendant, il faudra se contenter du manuel, d'ailleurs complet (mais peut-être un peu impressionnant pour un débutant total) et en français.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★★
Clavier : ★★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★★★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★
Stylo optique : oui
Joysticks : oui (standard Atari)
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★
Manuel : ★★★★
Qualité-prix : ★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Japon
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : Z 80A
Mémoire vive : 64 Ko + 16 Ko (vidéo)
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 29 Ko
Extension RAM : non
Affichage : 40 colones de 24 lignes et 32 colones de 24 lignes
Haute résolution : 256 × 192 pixels
Son : 3 canaux sur 8 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : 2
Entrée cartouche : oui
Disquettes : oui
Prix : 3 950 F (livré avec racord Péritel, cordon d'alimentation, raccord magnétophone) ; lecteur de disquettes : standard MSX (environ 2 200 F), magnétophone à cassette standard.
Importateur : Ségimex

YENO SC 3000

Le Yeno SC 3000, venu tout droit de l'Empire du Soleil Levant, a l'agressivité d'un samouraï : il entend bien se créer une place sur un marché bien encombré.

Le *Yeno* (ex *Sega*) se présente sous la forme d'un parallélépipède noir, de dimension moyenne et d'esthétique agréable. Le raccordement au téléviseur se fait grâce à la prise Péritel ou sur une antenne Secam en option. L'affichage ainsi obtenu est d'excellente qualité. Le clavier Qwerty était est un Basic étendu Mitec, disponible sur cartouche. Ce Basic s'apparente fort au standard Microsoft. Les instructions graphiques, particulièremnt complètes, gèrent trente-deux sprites. Cependant leur complexité oblige le programmeur à un certain temps d'apprentissage. Les fonctions sono- exploitent bien les capacités de la machine. On trouve surtout des jeux d'action, mais aussi des jeux de simulation, de sport ou de flipper, et quelques jeux d'aventures. Mais les grands classiques de réflexion sont encore absents de cette gamme.

La bibliographie concernant cet appareil est restreinte et le manuel fourni avec la machine n'est pas à la hauteur.

Cependant, malgré ses défauts, le *Yeno* constitue un excellent choix dans la gamme des micro-ordinateurs familiaux.



jusqu'à présent de type Spectrum, c'est-à-dire en gomme. Heureusement, une nouvelle version optionnelle vient de voir le jour, dotée elle d'un vrai clavier mécanique, beaucoup plus agréable à utiliser. L'entrée des mots-clés s'effectue soit de façon classique ; soit pour certains directement en appuyant sur une touche. Le Basic du *Yeno*

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★★★★
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : ★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★
Qualité-prix : ★★★★★

res sont elles aussi étendues mais peu pratiques d'emploi, en particulier du fait de l'absence de gestion simple de la durée des notes. Deux instructions supplémentaires gèrent les manettes de jeu.

Enfin, une horloge interne montre toute son utilité dans les jeux à temps réel. Le *Yeno* dispose de quelques extensions utiles : imprimante et unité de disquette bientôt commercialisée.

Le classique magnétophone est bien sûr utilisable. La vitesse de transmission reste raisonnable (1 200 bauds) et la fiabilité correcte.

Les joysticks du *Yeno* n'appellent pas notre enthousiasme. Ils sont trop petits et les crampes sont vite arrivées. Mais la prise au format Atari permet heureusement de raccorder un grand nombre d'autres joysticks, en perdant cependant l'avantage des deux boutons d'action. La ludothèque du *Yeno* comprend désormais une trentaine de titres, sur cartouche ou cassette. Les logiciels sur cartouche, dus à la firme Séga, sont quasiment tous de très bon niveau et

RADIOSCOPIE

Origine : Japon
Connexion TV : Péritel-antenne SECAM en option
Microprocesseur : Z 80 A
Mémoire vive : 32 ou 48 Ko selon option
Mémoire morte : 32 Ko sur cartouches
Mémoire utilisateur en Basic : 16 ou 32 Ko selon option
Extension RAM : jusqu'à 32 Ko
Affichage : 24 lignes de 38 caractères
Haute résolution : 192 × 256 points
Son : 6 canaux sur 4 octaves
Couleurs : 16
Joysticks : oui-l'interface est présente mais le joystick est en option
Entrée cartouche : oui
Crayon optique : non
Disquettes : option
Prix : 2 400 F (ordinateur) ; 5 000 F (lecteur de disquettes) ; 400 F (magnétophone)
Importateur : I.T.M.C.-Yeno



ELECTRON

Idéal pour s'initier à la micro-informatique, l'Electron Acorn bénéficie également d'une puissance confortable, adaptée à un usage ludique ou semi-professionnel.

Le *BBC* modèle B est un micro-ordinateur très puissant mais d'un prix encore trop élevé pour atteindre un large public. Un an après la commercialisation du *BBC*, la société Acorn Computers Limited, en liaison avec la télévision britannique, propose un ordinateur grand public, l'*Electron*. Celui-ci est vendu avec tous ses accessoires : deux manuels, câbles magnétophone, alimentation secteur et prise Péritel.

La forme et la couleur de l'*Electron* sont assez classiques. Un boîtier crème en plastique avec sur le dessus des petits carreaux du type feuille d'écolier. Mais ne vous y trompez pas, cet ordinateur n'est pas un jouet. Le branchement au téléviseur s'effectue soit par l'intermédiaire de la prise antenne UHF (dans ce cas, utilisez un poste multistandard possédant le système PAL) soit par l'intermédiaire de la prise Péritel. L'*Electron* possède une interface cassette. Le port d'accès extension est également prévu pour recevoir des manettes de jeux. Le langage utilisé par l'*Electron* est une fois de plus le Basic.

Mais comme le *BBC* et l'*Electron* ont servi de supports aux cours de programmation réalisés par la chaîne anglaise BBC, de très nombreuses applications ont été réalisées. Le Basic de l'*Electron* est très bien adapté aux programmeurs débutants. La correction des erreurs est ainsi facilitée par un édi-

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★★★★
Graphisme : ★★★★★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★★
Fiabilité K7 : ★★★
Stylo optique : avec ext. ★★★
Joysticks : avec ext. ★★
Ludothèque : ★★★★
Bibliographie : ★★
Manuel : ★★
Qualité-prix : ★★★★

teur pleine page. Certaines instructions Basic peuvent s'écrire en abrégé, c'est-à-dire en ne tapant que la ou les deux premières lettres suivies d'un point. Par exemple, l'ordre « list » devient « L » ; la saisie de programmes s'en trouve facilitée. Le manuel est complété par de nombreux exemples qui rendent les explications claires et précises. Un ouvrage d'aide à la programmation est fourni en supplément. L'*Electron* possède d'excellentes possibilités graphiques, qu'il faut utiliser avec parcimonie et à bon escient. Car la taille de la mémoire vive-écran dépend du mode graphique choisi. Pour obtenir les seize couleurs ensemble, il ne faut pas dépasser 160 × 256 pixels, la RAM-écran est de 20 Ko. Attention, l'*Electron* ne dispose que de huit couleurs réelles, les huit autres permettant de faire flascher l'écran suivant deux couleurs totalement opposées. L'*Electron* ne possède pas les sprites, instructions très pratiques pour les réalisations ludiques. Mais, grâce à l'ordre « vdu », il est possible de redéfinir des caractères graphiques sur une matrice 8 × 8. Plus de deux cents dessins différents : petits envahisseurs ou signes de cartes à jouer, peuvent être ainsi créés. Un détail qui séduira les créateurs de jeux.

L'un des atouts incontestés du *BBC* modèle B réside dans les possibilités sonores. L'*Electron* est plus modeste à ce niveau. Les deux instructions « sound » et « enveloppe » qui caractérisent le timbre de chaque instrument, restent assez délicates à manier, surtout si l'on n'a pas l'habitude des synthétiseurs musicaux. Côté logiciel, tout reste à faire. Rien de plus normal puisque l'*Electron* n'est disponible en France que depuis le mois d'avril. Théoriquement tous les logiciels conçus pour le micro-ordinateur *BBC* modèle B fonctionnent sur l'*Electron*. Bientôt, chaque créateur de logiciels, aura testé ses produits et sera en mesure de préciser ceux compatibles à la fois pour l'*Electron* et le *BBC* modèle B. (Testé dans Tilt n° 11 page 38). ▶

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : Péritel
Microprocesseur : 6502
Mémoire vive : 32 Ko
Mémoire morte : 32 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : dépend de la résolution graphique
Extension RAM : 32 Ko
Affichage : 80 colonnes de 33 lignes
Haute résolution : Max. : 640 × 256 pixels
Son : 1 voix sur 3 octaves
Couleurs : en résolution max. 2
Joysticks : avec ext. 2
Entrée cartouche : avec ext. oui
Crayon optique : avec ext. oui
Disquettes : avec ext. oui
Prix : 2 300 F (ordinateur) ; 3 500 F (lecteur de disquettes) ; 450 F (magnétophone)
Importateur : JCS



ZX 81

Le ZX 81, malgré ses caractéristiques limitées en version de base, représente l'ordinateur d'initiation par excellence. Son prix en particulier est très attractif.

Le *ZX 81* se présente comme un tout petit boîtier noir, d'esthétique agréable. Il se raccorde sur la prise antenne d'un téléviseur noir et blanc ou couleur. On doit donc, lors de la première installation de l'appareil, régler l'accord du téléviseur. L'image obtenue est de qualité moyenne. Le clavier, entièrement lisse, est de type Qwerty à touches sensitives. L'entrée des mots-clés se fait directement en tapant la touche correspondante. Le Basic, occupant 8 Ko en ROM, est un Basic Sinclair. Il possède des fonctions mathématiques particulièrement étendues et les opérations concernant les variables-chaînes sont très pratiques. Par contre, il révèle aussi certaines faiblesses : une seule instruction par ligne ; instruction « let » obligatoire ; absence de « if »... « then »... « else » ; pas de « print using ». Les instructions graphiques sont limitées au « plot » et « unplot ».
La diffusion considérable de cet ordinateur (1 200 000 unités vendues dans le monde dont 170 000 en France) a encouragé les constructeurs de hard à fabriquer un grand nombre d'extensions pour cette machine à des prix toujours abordables. On peut en effet adapter des extensions mémoire jusqu'à 64 Ko, une interface couleur, une interface sonore, une carte génératrice de caractères, une carte haute résolution, une imprimante, une interface pour manettes de jeux au format Atari, un adaptateur pour cartouches, un vrai clavier ou même une carte entrée-sortie normale ou analogique, ou un synthétique vocal.
Le stockage sur cassettes constitue le point noir de l'appareil. La transmission s'effectue à la vitesse ridicule de 300 bauds et la fiabilité très restreinte oblige à un réglage fin de l'azimutage de la tête du magnétophone et du volume. Le *ZX 81* dispose d'une ludothèque étendue : jeux d'action, wargames, jeux de réflexion, jeux d'aventures, jeux de simulation, logiciels éducatifs, utilitaires, autres langages (Assembleur, Forth). Ces logiciels parviennent pour certains à tirer le meilleur de la machine et sont tout à fait intéressants. La bibliographie est aussi très complète, tant pour les cours de programmation que pour les logiciels, ludiques ou non. Au total, un bon ordinateur d'initiation, qu'il sera ultérieurement possible de compléter sans trop de frais.

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★
Clavier : ★
Graphisme : ★
Son : aucun
Facilité de programmation : ★★★
Fiabilité K7 : ★
Stylo optique : non
Joysticks : non
Ludothèque : ★★★★★
Bibliographie : ★★★★★
Manuel : ★★★★★
Qualité-prix : ★★★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : antenne
Microprocesseur : Z 80A
Mémoire vive : 1 Ko
Mémoire morte : 8 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 1 Ko
Extension RAM : 64 Ko
Affichage : 22 lignes de 32 caractères
Haute résolution : 44 × 64 points - avec extension : 192 × 256
Son : 3 voix avec extension
Couleurs : 16 avec extension
Joysticks : avec extension, type Atari
Entrée cartouche : avec extension
Crayon optique : avec extension
Disquettes : non
Prix : 580 F (ordinateur), 400 F (magnétophone)
Importateur : Direco International

La meilleure sélection de jeux vidéo vendus par correspondance!



BIGSOFT

BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX

Promotion exceptionnelle
THE HOBBIT pour 249F
Un des meilleurs jeux d'aventure !



THE HOBBIT : "Le dialogue est tout à fait remarquable et est illustré par des images graphiques de bonne qualité. On se demande comment tout cela tient sur une cassette !" (S.V.M. Février 84) Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **249F**

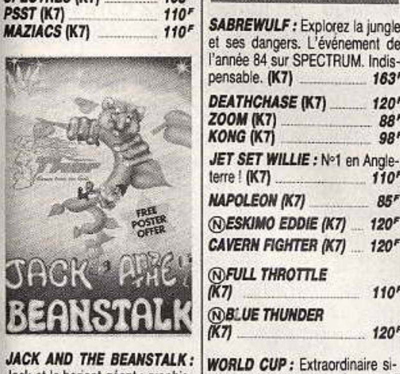
NOUVEAU !
Commandez directement vos programmes par téléphone au (22) 92.90.98
(du lundi au vendredi de 14h à 17h30)

PROMOTIONS SPECTRUM



THRASHMAN : "Un bon jeu d'action au thème tout à fait original" (TILT Juillet 84) **(K7)** **120F**
FRED (K7) **110F**
ALCHEMIST : "Un très bon jeu d'aventures graphiques" (TILT Avril 84) **(K7)** **88F**
STONKERS (K7) **88F**
BUGABOO (K7) **120F**
MANAGER (K7) **152F**
CHINESE JUNGLER (K7) **120F**
Ⓝ WHEELIE (K7) **120F**
COOKIE (K7) **120F**
Ⓝ MUGSY (K7) **110F**
DOOMSDAY CASTLE : "Un très bon jeu d'arcade et d'aventure particulièrement difficile." (TILT Juillet 84) **(K7)** **110F**
HUNCHBACK (K7) **110F**
SPECTRES (K7) **103F**
PSST (K7) **110F**
MAZIACS (K7) **110F**

PSYTRON : Le plus fabuleux jeu 3D existant sur SPECTRUM. Un monument ! **(K7)** **130F**
MANIC MINER (K7) **103F**
CHUCKIE EGGS (K7) **115F**
CHEQUERED FLAG : Fabuleuse simulation de course F1. A avoir d'urgence **(K7)** **120F**
ATIC-ATAC (K7) **110F**
3D ANT ATTACK (K7) **120F**



SABREWULF : Explorez la jungle et ses dangers. L'événement de l'année 84 sur SPECTRUM. Indispensable. **(K7)** **163F**
DEATHCHASE (K7) **120F**
ZOOM (K7) **88F**
KONG (K7) **98F**
JET SET WILLIE : N°1 en Angleterre ! **(K7)** **110F**
NAPOLEON (K7) **85F**
Ⓝ ESKIMO EDDIE (K7) **120F**
CAVERN FIGHTER (K7) **120F**
Ⓝ FULL THROTTLE (K7) **110F**
Ⓝ BLUE THUNDER (K7) **120F**
WORLD CUP : Extraordinaire simulation de football. **(K7)** **110F**
Death chess 3000 ...... **140F**

JACK AND THE BEANSTALK : Jack et le haricot géant : graphismes et action superbes. **(K7)** **103F**

SPECIAL JEUX DE REFLEXIONS

Ⓝ SCRABBLE : Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **340F**
CHESS : Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **230F**
Ⓝ VOICE CHESS : Un jeu d'échec qui parle ! Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ **95F**
Ⓝ COLOSSUS CHESS (2.0) : Magistral jeux d'échecs. Pour CBM 64 **(K7,D)** ■ **240F**
Ⓝ OTHELLO : Pour Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **120F**



SPECIAL JEU D'ARCADE

Ⓝ BOULDERDASH : Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(D)** ■ **379F**
CHUCKIE EGGS : Pour Spectrum 48K **(K7)**, Dragon 32 **(K7)** ■ **160F**
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS : Sans doute le jeu de tir le plus hilarant de l'histoire des jeux vidéos. Pour Atari 800 **(K7)**, CBM 64 **(K7)** ■ **160F**
Ⓝ CHINESE JUGGLER : Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **120F**
HUNCHBACK : Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **120F**



SHAMUS : Fantastique jeu de labyrinthe. Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(C,D)**, IBM PC **(D)**, VIC 20 **(C)** ■ **360F**
TRAIN : "Fascinant pour les enfants qui enfin trouvent un produit pédagogique qui n'a rien à envier à leurs jeux d'arcade habituels" (MICRO 7 Avril 84) Pour Apple **(D)**, Atari 600/800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **390F**
M.U.L.E : Le Monopoly des jeux-vidéo consacrés jeu de l'année 83 aux Etats-Unis. Indispensable ! Pour Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **440F**



QUEST FOR TIRES : Une nouvelle référence en animation. Saurez-vous aider BC'S l'homme des cavernes à accomplir son voyage ? Pour Apple **(D)**, Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)**, Coleco **(C)** ■ **410F**

SCUBA DIVE : Devenez pêcheur de perles. "Ce jeu est servi par des graphismes et une animation tout à fait remarquable" (TILT mai 84). Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **115F**
ARCHON : Pour Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **440F**

Nouveau ! Nombreux titres pour le MSX. Nous consulter

HARD AT MACK : Jeu de grimpette. "Le résultat est remarquable" (TILT Juillet 84). Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **450F**
FORTRESS : "Jeu de stratégie original, rapide et très facile à apprendre" (S.V.M. Mai 84) Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **360F**
PINBALL CONSTUCTION SET : Générateur de flippers. Un must ! Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **440F**
HES GAME 84 : Les jeux olympiques comme si vous y étiez ! Remarquable. Pour Apple **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **390F**
NIGHT MISSION : "Un des meilleurs flippers : graphisme haute résolution remarquable et des possibilités très riches." (S.V.M. Janvier 84) Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **360F**



POPEYE Pour Atari 2600, Atari 600/800 **(C)**, Coleco **(C)**, CBM 64 **(C)** ■ **450F**
Q-BERT : Pour Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)**, Coleco **(C)**, TI 99/4A **(C)** ■ **450F**
JAMES BOND 007 : Pour Atari 600/800 **(C)**, CBM 64 **(C)** ■ **450F**
ASTROCHASE : Enfin en France un des plus beaux jeux jamais conçu pour micro. Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **360F**



CASSETTE 50 : Incroyable : 50 jeux différents en basic sur une même cassette ! Exemple : SKI JUMP, BASKET BALL, FROGGER, STARTREK, LABYRINTH, CARS, SPACE MISSION etc... Pour faire vos premiers pas dans le monde des jeux vidéo. Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7)**, DRAGON 32 **(K7)**, ORIC I **(K7)**, SPECTRUM 48K **(K7)**, VIC 20 **(K7)**, ZX 81 **(K7)** ■ **249F**
CAVERN OF CALLISTO : Le jeu d'Arcade vu par le créateur d'Ultima III. Un monument ! Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **360F**



DIMENSION X : Un combat 3D pour les plus difficiles. Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **360F**
HARRIER ATTACK : Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **98F**
Ⓝ COCKLIN : Un jeu amusant avec un graphisme de très bonne cuvée. Pour CBM 64 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **120F**



LODE RUNNER : Le roi des jeux d'escalade. A avoir en priorité. Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(C,D)**, VIC 20 **(C)** ■ **360F**

SPECIAL CBM 64

MOON BUGGY (K7) **136F**
KONG : Très bonne version de Donkey-Kong **(K7)** **136F**
REVENGE OF THE MUTANT CAMELS : La suite très attendue de "Attack of the mutant camels" **(K7)** **147F**
ROBIN TO THE RESCUE : "La qualité graphique de ce jeu est remarquable" (TILT Juillet 84) **(K7)** **136F**
SKRAMBLE : La réplique quasi-parfaite du jeu d'arcade **(K7)** **136F**
TROLLIE WALLIE (K7,D) **140F**
TALES OF THE ARABIAN NIGHT (K7,D) **140F**
POOYAN (K7,D) **164F**
FORT APOCALYPSE (K7,D) **360F**

SPECIAL JEUX EDUCATIFS

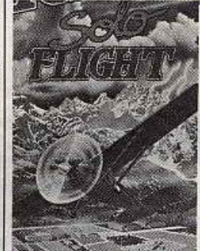
Ⓝ LOGOLOGIC : Pour apprendre le logo. Pour CBM 64 **(K7)**, VIC 20 **(K7)** ■ **145F**
Ⓝ VOX : Synthétiseur de voix en français. Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ **195F**



CW MORSE : Pour apprendre et décripter le morse. Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **195F**
J'APPRENDS L'ANGLAIS : Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **170F**
J'APPRENDS LE FORTH : Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **170F**
Ⓝ MUSIC CONSTRUCTION SET : Le haut de gamme des programmes musicaux. Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **450F**
PAINT PIC : Programme de dessin. Pour CBM 64 **(K7,D)** ■ **490F**
D.A.O. : Dessin assisté sur ordinateur. Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **120F**
Ⓝ 3D MOVER : Fabuleux programme pour créer et animer des objets en trois dimensions. Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ **195F**
EDITEUR MUSICAL : Jouez de la musique avec votre Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **115F**
DANCING FEAT : Synthétiseur musical. Pour CBM 64 ■ **130F**

SPECIAL SIMULATEUR DE VOL

MISSION DELTA : Pour Oric/Atmos **(K7)** ■ **110F**



SOLO FLIGHT : Le meilleur rapport qualité-prix du marché. Pour Atari 800 **(K7, D)**, CBM 64 **(K7, D)** ■ **245F**
INTERCEPTEUR COBALT : Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ **110F**
FLIGHT SIMULATOR II : Un programme qui n'est plus un jeu tant la simulation est fine. (S.V.M. février 84). Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **490F**
Ⓝ IFR FLIGHT SIMULATOR : Pour VIC 20 **(C)** ■ **390F**
Ⓝ FLIGHT SIMULATOR : Pour Dragon 32 **(K7)** ■ **120F**

Bon de commande page suivante

SPECIAL SIMULATIONS SPORTIVES

Ⓝ CHALLENGE VOILE : Simulateur de regate Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **160F**
Ⓝ TRANSAT ONE : Course transaltantique. Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **164F**
WORLD CUP : Extraordinaire simulation de football ! Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ **120F**
FOOTBALL MANAGER : Gérer votre club de football. Pour Oric/Atmos 48K **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **120F**
INTERNATIONAL SOCCER : Le meilleur jeu de football jamais conçu sur un micro. Pour CBM 64 **(C)** ■ **190F**
Ⓝ MATCH POINT : "Match Point, nouveau jeu de tennis, se place résolument au niveau des meilleurs, toutes machines confondues." (TILT octobre 84) Pour Spectrum 48K **(K7)**, CBM 64 **(K7)** ■ **120F**
Ⓝ SUMMER GAMES : "La qualité graphique atteint des sommets olympiques avec une animation proche de celle d'un dessin animé". (TILT septembre 84) Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64(D), IBM PC **D** ■ **390F**
Ⓝ DALEY THOMPSON'S DECATHLON : Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **120F**.

INCROYABLE 3 CASSETTES POUR 149F



Titres CBM 64	Titres VIC 20	Titres SPECTRUM 48K
SQUIRM	DUCK SHOOT	BULLS EYE
SPACE WALK	VEGAS JACKPOT	TNK TRAX
BMX RACER	PHANTOM ATTACK	SPECTIPEDE
DUCK SHOOT	SUB HUNT	VOYAGE INTO UNKNOWN
VEGAS JACKPOT	UNDER MINE	RIFLE RANGE
JUNGLE STORY	SCRAMBLE	ALIEN KILL
BIONIC GRANNY	3D MAZE	GNASHER
MUNCH MANIA		
HETIK		
SUB HUNT		
ORDIRON		
CHILLER		

Choisissez trois titres parmi la liste concernant votre machine pour 149F





ZX SPECTRUM

Prix concurrentiel, extensions nombreuses, gamme ludique particulièrement complète mais Basic particulier et clavier médiocre, le ZX Spectrum a ses amateurs et ses adversaires.

L'appareil se présente comme un petit boîtier noir orné d'une bande arc-en-ciel dans le coin droit.
Le raccordement au téléviseur se fait soit directement sur la prise antenne d'un appareil PAL soit au moyen d'un adaptateur sur la prise Péritel.
L'image est stable mais assez peu contrastée. Le clavier Qwerty est composé de touches en gomme, occasionnant une frappe assez désagréable.
L'entrée des mots-clés se fait directement selon le système cher à Sinclair. Mais le nombre important de mots-clés entraîne une grande surcharge des touches (certaines ont en effet jusqu'à cinq fonctions) obligeant à jongler avec les touches « caps shift » et « symbol shift ». Le Basic est un Basic particulier Sinclair avec ses bons et ses mauvais côtés : fonctions mathématiques complètes, opération sur les variables — chaînes très pratiques, mais aussi absence de « if »... « then »... « else » et de « pring-using ». La gestion des sons est très simple à utiliser. Les fonctions graphiques sont assez complètes avec « plot », « circle » et « draw » mais il manque la fonction « fill » (remplissage d'une figure fermée) et les sprites.
Du fait de sa grande diffusion (1 000 000 d'unités vendues dans le monde dont 30 000 en France) le *Spectrum* a beaucoup intéressé les fabricants d'extensions. On peut en effet adapter une interface manette de jeux, une carte entrée-sortie normale ou analogique, une imprimante, un générateur de sons plus complet (3 canaux), un synthétiseur vocal, un module de reconnaissance vocale, un lecteur de disquettes (en réalité des micro-cassettes sans fin) ou même un modem.
Le chargement sur cassette a été grandement amélioré par rapport au *ZX 81*, tant en rapidité (1 500 bauds) qu'en fiabilité (il n'y a plus de problèmes pour peu que l'on prenne la peine de ne pas laisser branchés les deux jacks simultanément).
La ludothèque est particulièrement complète et elle constitue l'une des plus importantes dans le domaine des ordinateurs familiaux.
Elle comprend des jeux d'action de tous types, des jeux de réflexions, des wargames, des jeux d'aventure, des jeux de simulation, des logiciels éducatifs et utilitaires et d'autres langages de programmation : Assembleur, Forth, Pascal, Logo.
La bibliographie concernant le *Spectrum* est très complète, tant pour l'apprentissage du Basic, que pour les logiciels. ■

TILTOSCOPE

Esthétique : ★★★
Prise en main : ★★★★
Clavier : ★★
Graphisme : ★★★★★
Son : ★★
Facilité de programmation : ★★★★
Fiabilité K7 : ★★★★★
Stylo optique : non
Joysticks : non
Ludothèque : ★★★★★★
Bibliographie : ★★★★★★
Manuel : ★★★★★
Qualité-prix : ★★★★

RADIOSCOPIE

Origine : Grande-Bretagne
Connexion TV : antenne PAL ou Péritel par adaptateur
Microprocesseur : Z 8O A
Mémoire vive : 16 Ko ou 48 Ko (option)
Mémoire morte : 16 Ko
Mémoire utilisateur en Basic : 12 Ko ou 42 Ko selon option
Extension RAM : 32 Ko pour la version 16 Ko
Affichage : 22 lignes de 32 caractères
Haute résolution : 192 × 256 pixels
Son : 1 voix sur 10 octaves
Couleurs : 8 couleurs, avec deux tonalités, inversion et clignotement
Joysticks : avec extension, format Atari
Entrée cartouche : avec extension
Crayon optique : non
Disquettes : avec extension en fait il s'agit de micro-bandes sans fin.
Prix : 2 325 F (ordinateur en 48 Ko avec interface Péritel), 940 F (lecteur de disquettes + 895 F pour l'interface), 400 F (magnétophone).
Importateur : Direco International

La meilleure sélection de jeux vidéo vendus par correspondance !

SPECIAL JEUX D'AVENTURE

Ⓝ**VALHALLA :** Superbe jeu critiqué dans TILT (septembre 84). Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)** ■ **190F**

CAVELON : Pour CBM 64 **(K7)**, Spectrum **(K7)** ■ **120F**

Ⓝ**TERMINUS :** Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **140F**

LE TRESOR DU PIRATE : Pour MO5 **(K7)**, Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **130F**

Ⓝ**JUNGLE SEARCH :** Pour Dragon 32 **(K7)** ■ **130F**

THE DALLAS QUEST : Le feuilleton DALLAS sur votre micro-ordinateur ! Un événement. Pour Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **245F**

INFIDEL : "Pas une image, pas une couleur mais un extraordinaire dialogue (en Anglais) avec l'ordinateur" (S.V.M. Avril 84) Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)**, IBM PC **(D)** ■ **490F**

L'AIGLE D'OR : "Un des plus beaux logiciels d'aventure en Français diffusé sur cassette (S.V.M. Mars 84). Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **190F**



HULK : Un jeu créé par Scott Adam un des maîtres incontestés du genre ! Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)**, Dragon 32 **(K7)**, Spectrum 48K **(K7)**, TRS 80 **(K7,D)** ■ **249F**



Ⓝ**THE LORD OF MIDNIGHT :** Le jeu d'aventure aux 32 000 écrans ! Pour Spectrum 48K **(K7)** ■ **180F**

LA TOUR FANTASTIQUE : Pour Oric/Atmos 48K **(K7)** ■ **140F**

BLACK CRISTAL : Un des meilleurs jeux d'aventures en anglais. Pour SPECTRUM 48K **(K7)** ■ **152F**



ULTIMA II ET III : "Une réalisation très ambitieuse. Nous vous garantissons plus d'une centaine d'heure d'aventure pour épuiser les obstacles et parvenir au but". (S.V.M. Janvier 84) Pour Apple **(D)**, Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(D)**
- ■ ULTIMA II **615F**
- ULTIMA III **615F**
- **OFFRE SPECIALE** ULTIMA II ET III **1090F**

PROMOTIONS ORIC I/ATMOS 48K

- **MUSHROOM MANIA (K7)** **110F**
- **CENTIPEDE (K7)** **98F**
- **ZORGON'S REVENGE** **131F**
- **ICE GIANT :** "Un logiciel de jeu que tout ludophile accompli doit posséder !" (TILT Juillet 84) **(K7)** **130F**
- **BUSINESSMAN :** Simulation de gestion d'entreprise. Très puissant. **(K7)** **152F**
- **BOMBYX (K7)** **140F**
- **GRAVITOR (K7)** **110F**
- Ⓝ**ISLAND OF DEATH (K7)** **120F**
- **LONE RAIDER (K7)** **110F**
- Ⓝ**ULTIMA ZONE (K7)** **130F**
- **XENON (K7)** **131F**
- **MONOPOLIC :** Le monopoly transposé sur ordinateur. Une réussite ! **(K7)** ■ **175F**
- **THE ULTRA :** Le meilleur jeu genre "Galaxian" pour Oric. **(K7)** ■ **98F**

PROMOTIONS TEXAS TI 99/4A

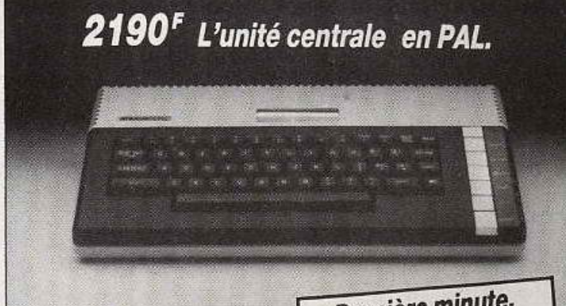
- **RABBIT TRAIL (C)** **290F**
- **FROGGER (C)** **450F**
- **DRIVING DEMON :** La meilleure course de voitures disponible sur Texas **(C)** **290F**
- **ROBOPODS (K7)** **160F**
- **FUN-PACK (K7)** **160F**

BIGSOFT

BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX

Offre exceptionnelle ! L'ATARI 800 XL chez vous pour Noël.

2190F L'unité centrale en PAL.



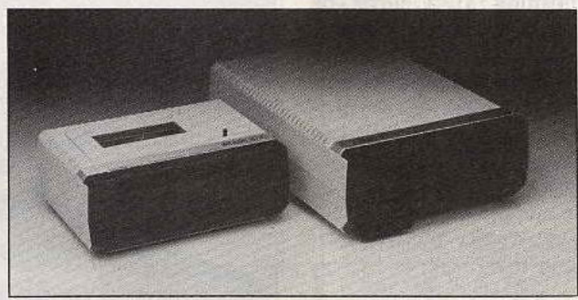
Frais de port gratuits !

Dernière minute. ATARI 800 XL Secam nous consulter.

L'ordinateur 800 XL Atari est un appareil extraordinaire. En effet, il arrive à satisfaire à la fois les amateurs de jeux et les programmeurs.
Doté, dès sa version de base, d'un clavier mécanique et de 64 Ko, il se distingue de ses concurrents par ses remarquables possibilités graphiques et sonores : 256 couleurs et un synthétiseur à 4 canaux ! Avec ces qualités et ayant accès à la bibliothèque américaine, la qualité de ses jeux ne pouvait être qu'époustouflante ! C'est la machine par excellence pour celui qui veut avant tout jouer. A noter que tout récemment l'Atari 800 XL s'est vu doté d'un nombre important de jeux éducatifs.

Unité centrale	
Atari 800 XL Pal	2 190F
Magnéto cassette	449F
Tablette Atari	649F
Unité de disquette	2 899F
Joystic WICO "THE BOSS"	190F
Interface PVP80 Pal/Secam	590F

FICHE TECHNIQUE	
Mémoire vive	64 Ko
Mémoire morte	24 Ko
Couleur	256
Nbre de logiciels	250
Résolution graphique	192×320



Génial ! US GOLD, des programmes américains à des prix anglais.

- Ⓝ**MONSTER TIVIA :** Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**
- **BRUCE LEE :** Pour Atari 600/800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)**, *Spectrum 48K **(K7)** ■ **245F**
- Ⓝ**CONGO BONGO :** Pour *CBM 64 **(K7,D)**, *Spectrum 48K **(K7)** ■ **190F**
- Ⓝ**BUCK RODGERS :** Pour *CBM 64 **(K7,D)**, *Spectrum 48K **(K7)** ■ **190F**
- Ⓝ**BATTLE OF NORMANDY :** Pour *Atari 800 **(K7,D)**, *CBM 64 **(K7,D)** ■ **220F**
- **FORT APOCALYPSE :** Pour *Atari 800 **(K7,D)**, *CBM 64 **(K7,D)**, *Spectrum 48K **(K7)** ■ **190F**
- Ⓝ**ENCOUNTER :** Pour *Atari 800 **(K7,D)**, *CBM 64 **(K7,D)**, *Spectrum 48K **(K7)** ■ **190F**
- **BEACH HEAD :** Consacré meilleur jeu jamais conçu sur CBM 64 par le billboard magazine. Pour *Atari 800 **(D)**, CBM 64 **(K7,D)**, *Spectrum 48K **(K7)** ■ **190F**
- Ⓝ**RAID OVER MOSCOU :** Pour *Atari 400/800 **(K7)**, *CBM 64 **(K7,D)**, *Spectrum 48K **(K7)** ■ **190F**
- **FORBIDDEN FOREST :** Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**
- **AZTEC CHALLENGE :** Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**
- **CAVERN OF KAFKA :** Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**
- **SLINKY :** Pour Atari 400/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**
- **O'RILEY'S MINE :** Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**
- Ⓝ**SNOOKIE :** Pour *Atari 600/800 **(K7)**, *CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**
- Ⓝ**FLACK :** Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **245F**
- Ⓝ**NATO COMMANDER :** Pour Atari 800 **(K7,D)**, CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**
- **ZAXXON :** Pour Atari 600/800 **(K7)**, CBM 64 **(K7,D)**, *Spectrum 48K **(K7)** ■ **190F**
- Ⓝ**BLUE MAX :** Pour *Atari 800 **(K7,D)**, *CBM 64 **(K7,D)** ■ **190F**

* Titres disponibles à partir de décembre 84. Nous consulter.

SPECIAL ACCESSOIRES

- **CLAVIER SPECTRUM :** Montage aisé, pas de démontage **950F**
- **KOALA PAD :** Un tablette graphique que vous permettant de réaliser les dessins les plus fous ! Livré avec une disquette d'utilisation. Pour Apple **(D)**, Atari **(D)**, CBM 64 **(D)** ■ **1300F**
- **JOYSTICKS WICO :** Compatible pour Atari, CBM 64, Spectrum, Oric/Atmos, Vic 20 THREE PAD **343F**
- **ADAPTATEUR JOYSTICK SPECTRUM** Programmable **395F**
- **ADAPTATEUR JOYSTIC ORIC/ATMOS :** Programmable **490F**
- **JOYSTICK SPECTRAVIDEO :** Pour Atari 600/800, CBM 64, VIC 20, ORIC/ATMOS et SPECTRUM. (Nécessitent tous deux l'interface Joystick programmable. QUICK SHOT I .... **145F** QUICK SHOT II **160F**

POUR COMMANDER

*BIGSOFT a soigneusement sélectionné les meilleurs programmes des plus grands noms des jeux vidéo. Si par hasard le programme que vous recherchez ne figurait pas sur cette page, contactez-nous ! Abréviations utilisées : **(C)** Cartouche, **(K7)** Cassette, **(D)** Disquette, Ⓝ Nouveauté. Au moment de votre commande vérifiez-bien que le programme choisi existe pour votre machine dans le standard désiré. Indiquez clairement sur le bon de commande la marque et le type de votre machine, le titre du programme et son conditionnement. Exemple : Apple II, Lode runner, Disquette.*

BON DE COMMANDE EXPRESS LOGICIELS :

A retourner à BIGSOFT BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX T3

Type de micro ....

Veuillez m'expédier le ou les programmes suivants :

Titre	Conditionnement	Prix
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Contre-remboursement (France uniquement)		+ 25 F
	Total à payer	F

☐ Je joins le réglement à ma commande par : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Je règlerai le matériel à la livraison contre-remboursement.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : ....

Tous nos prix sont établis TVA comprise pour réglement à la commande. Ils sont livrables 2 mois ou jusqu'à épuisement des stocks et sous réserve d'erreur d'impression. Photos non contractuelles.

BON DE COMMANDE EXPRESS MATERIELS :

A retourner à BIGSOFT BP 0226 - 80002 AMIENS CEDEX T3

Veuillez m'expédier le matériel suivant :

Désignation :	Prix :
Frais de port :	gratuit
Total à payer	F

Cadeau surprise pour toute commande nous parvenant sous les 10 jours !

☐ Je joins le réglement à ma commande par : ☐ Chèque bancaire ☐ CCP
☐ Je souhaite recevoir une documentation sur : ....

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : ....

Tous nos matériels sont garantis 1 an et livrables 2 mois ou jusqu'à épuisement des stocks et sous réserve d'erreur d'impression. Tous nos prix sont établis TVA comprise pour règlement à la commande. Photos non contractuelles.

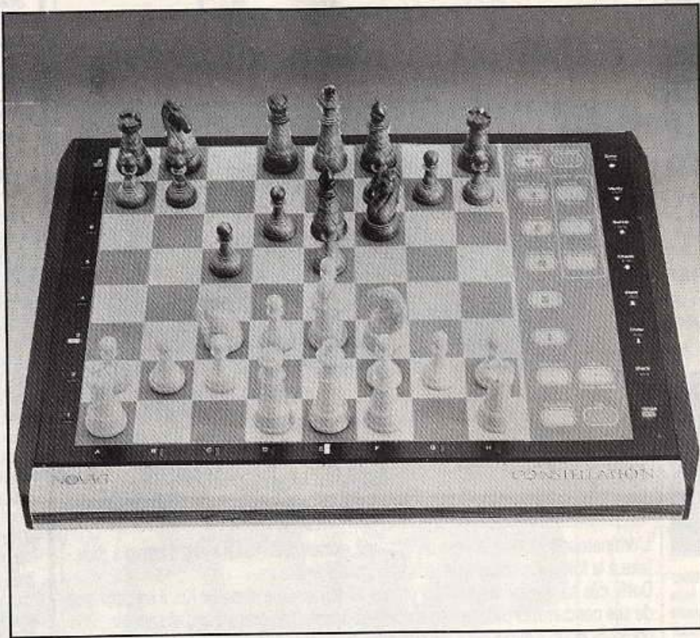
RC A 321 150 443

9 ECHIQUIERS

CONSTELLATION

Une force tactique impressionnante

Le *Constellation* se présente comme un petit échiquier marron et argenté d'épaisseur réduite. Son design est agréable et moderne. L'enregistrement des déplacements s'effectue de manière semi-sensitive. L'appui est bien réglé. Par contre, il n'existe que deux rangées de diodes, ce qui oblige à repérer la case correspondant à l'intersection des deux diodes allumées. Le *Constellation* pratique toutes les régles internationales d'échecs. Il permet aussi le retour-arrière sur trente demi-coups. Cette limitation est agaçante car elle ne peut se justifier ni par la place mémoire que cela occupe, ni même par le prix des mémoires RAM. Autre inconvénient, à chaque retour-arrière, il faudra appuyer sur la touche « take-back » puis déplacer la pièce indiquée. Ce système devient un peu fastidieux pour peu que l'on revienne en arrière sur un grand nombre de coups. En compensation, l'ordinateur replace dans la foulée les pièces qui auraient été capturées, ce qui exclut toute erreur. La fonction « multi-move » peut permettre soit à deux joueurs humains de s'affronter - l'ordinateur servant alors d'arbitre - soit de rentrer une couverture particulière, inconnue du programme. Le *Constellation 3.6* est doté d'un logiciel quasiment identique au précédent, tournant par contre sur un microprocesseur cadencé presque deux fois plus vite. La bibliothèque d'ouvertures est assez étoffée et comprend plus de 3 000 coups en mémoire. Malheureusement les lignes sont parfois un peu courtes et placent alors le programme dans une difficile position à sa sortie de bibliothèque. De plus, le *Constellation* n'est pas à même de reconnaître les interversions de coups. En milieu de partie, le programme révèle ses fabuleuses possibilités combinatoires, encore plus aiguës sur le *3.6*. S'il vous propose une pièce sans compensation apparente, méfiez-vous. C'est qu'il entrevoit une combinaison qui risque de vous faire payer cher votre voracité. Le *Constellation* pratique un jeu très agressif grâce à son algorythme d'attaque du roi particulièrement efficace. Cette très bonne force tactique s'associe à une stratégie moyenne et il sait se replier suffisamment tôt en cas de danger. En revanche, il accepte un peu trop facilement, lorsqu'il est attaqué sur son roque, d'échanger les pions qui constituent pourtant, la défense principale du roi. La phase finale est médiocre, le programme ne connaissant que mal la règle du carré et celle de l'opposition, et n'ayant que peu de principes de finale. En définitive, les deux modèles *Constellation* sont des échiquiers dotés de l'un des plus forts programmes actuel et présentant l'un des meilleurs rapports qualité-prix. (*Constellation* de Novag : voir Tilt n° 10 page 92.)



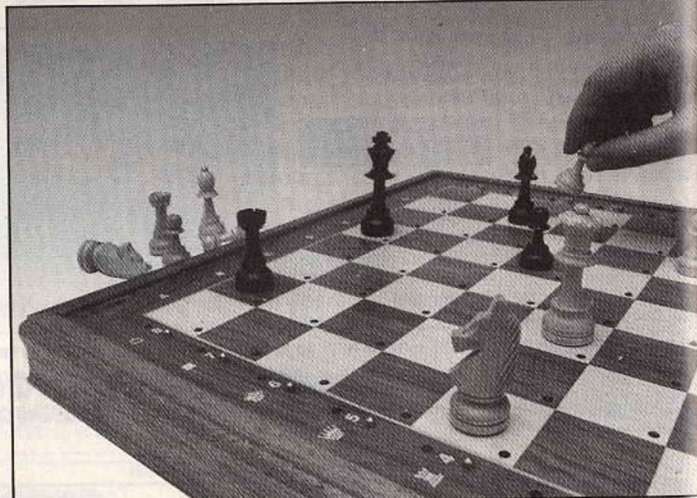
CONSTELLATION	
• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★★★
• FINALE	★★★
• COUPS ALÉATOIRES	non
• RETOUR ARRIÈRE	30 demi-coups
• COUP ENVISAGÉ	oui
• COUP CONSEILLÉ	oui
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui
• MODULAIRE	oui
• PENDULE	non
• MÉMOIRE PERMANENTE	non
• COMPTEUR DE COUPS	non
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	semi-sensitif
• NOMBRE DE NIVEAUX	16
• ALIMENTATION	piles et secteur
• ESTHÉTIQUE	★★★★
• AVANTAGES	très bon programme ; pas très cher.
• INCONVÉNIENTS	finales trop faibles
• PRIX INDICATIF	Constellation : 2 000 F Constellation 3.6 : 2 400 F
• DISTRIBUTEUR	I.T.M.C.

CONCHESS

Un excellent professeur pour débutants

Le *Conchess* offre un choix de trois présentations différentes, chaque machine ayant le même programme et les mêmes possibilités que les autres. Cela vous permettra d'ajuster votre bourse à votre goût de l'esthétique. L'*Escorter* est un échiquier de petite taille au design original cuivre et argent. L'*Ambassadeur,* un peu plus grand est un échiquier en bois de rose. Enfin le *Monarch* est un superbe échiquier en bois de Mahogany. Le déplacement des pièces s'effectue de façon sensitive, et le système fonctionne parfaitement bien.

Le *Conchess* pratique toutes les règles d'échecs mais il oublie toute de même le cas de nullité par la règle des trois coups ou des cinquantes coups. Il possède un certain nombre de fonctions supplémentaires. En particulier, nous avons apprécié le retour en arrière jusqu'au début de la partie, associé au rappel de l'éventuelle pièce capturée. Parmi les dix niveaux du *Conchess*, cinq se font en temps limité. Mais, contrairement à tous les autres, cette limitation de temps joue aussi contre vous et il se déclarera vainqueur si vous dépassez le temps imparti ! Pour les problémistes,



Voici neuf échiquiers électroniques torturés par Jacques Harbonn. Toujours disponibles, ces partenaires aux nerfs d'acier sont des professeurs consciencieux. Efficaces, silencieux, ils sont dotés de niveaux réglables qui vous éviteront parfois des défaites trop cuisantes.

le *Conchess* est l'un des rares appareils à pratiquer la sous-promotion, clé de certains problèmes insolubles autrement.

Le programme du *Conchess* est contenu dans un module interchangeable, logeant aussi le microprocesseur. Cette solution permet de réactualiser l'appareil de façon complète. Cependant seul un module d'ouverture est apparu jusqu'ici. Le programme du *Conchess* est dû au Suédois Ulf Rathman. Il est doté d'une bibliothèque d'ouvertures correcte sans être excellente.

Les choses changent tout à fait lorsque l'on branche le module d'ouverture, car outre la grande diversité des lignes obtenues, il permet aussi la reconnaissance des interversions de coups. En milieu de partie, le programme posssède une bonne force combinatoire et tactique mais se révèle un mauvais stratège.

En finale il se situe dans la moyenne de ses concurrents, c'est-à-dire qu'il a intérêt à entamer cette phase avec un avantage certain s'il veut l'emporter.

Le *Conchess* offre, pour un prix raisonnable, un appareil au désign réussi, doté d'un grand confort d'utilisation.

Son programme n'est pas tout à fait au niveau des meilleurs mais un prochain module devrait arranger tout cela. (*Conchess*: voir Tilt n° 8 page 168.)

CONCHESS

• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	non
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★★ module: ★★★★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★★
• FINALE	★★★
• COUPS ALÉATOIRES	oui
• RETOUR ARRIERE	complet
• COUP ENVISAGÉ	oui
• COUP CONSEILLÉ	oui
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui
• MODULAIRE	oui
• PENDULE	non
• MÉMOIRE PERMANENTE	non
• COMPTEUR DE COUPS	non
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	sensitif
• NOMBRE DE NIVEAUX	11
• ALIMENTATION	secteur
• ESTHÉTIQUE	★★★★★★
• AVANTAGES	vraiment modulaire; esthétique agréable; programme correct.
• INCONVÉNIENTS	programme ne se situant plus au niveau des meilleurs.
• PRIX INDICATIF	Escorter: 2 000 F Ambassadeur: 3 000 F Monarch: 4 000 F
• IMPORTATEUR	Lansay

CONCORD
Il ignore le danger

Le *Concord* se singularise par un design futuriste, très agréable. L'échiquier, extra plat est un modèle du genre. Les pièces en métal se marient bien avec l'ensemble. Au premier abord, on ne perçoit pas de grande différence dans la couleur des pièces mais paradoxalement, celle-ci est suffisament sensible pour ne pas poser de problème en cours de partie. L'enregistrement des déplacements se fait de façon semi-sensitive. Le système est bien réglé et n'occasionne aucune gène. L'ordinateur signale son déplacement grâce à une double rangée de diodes horizontales et verticales.

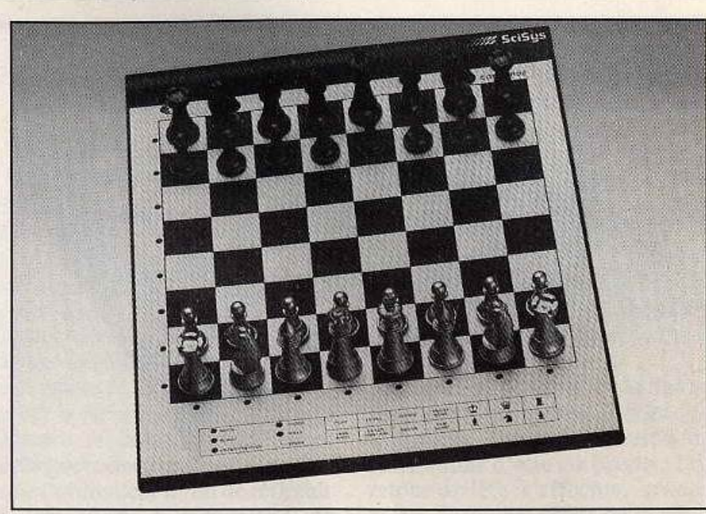
Le *Concord* pratique toutes les règles internationales d'échecs.

Le retour en arrière ne s'effectue que sur deux demi-coups, ce qui est quand même trop limité.

De plus, le programme ne rappelle pas les éventuelles pièces capturées et vous aurez tout intérêt à vérifier les positions après.

Le mode « multi-move » permet à deux joueurs humains de s'affronter, l'appareil se bornant alors à vérifier la validité des coups. Ce même mode autorise l'introduction d'une ouverture particulière, afin de faire varier agréablement les parties.

Le *Concord* n'est pas modulaire, ce qui signifie qu'il ne sera pas possible de remplacer le programme par un autre plus performant. Ce programme est dû à Julio Kaplan, maître international. La bibliothèque d'ouvertures est modeste et chaque ligne ne s'étend que sur un nombre restreint de demi-coups, ce qui place souvent le programme en position difficile pour entamer le milieu de partie. De plus, il n'est pas capable de reconnaître l'interversion de coups, mais nous ne lui en tiendrons pas rigueur car plus d'un appareil plus performant en fait autant. En milieu de partie, le programme développe une force tactique et combinatoire moyenne mais il fait preuve d'une absence quasi-totale de stratégie et de sens du danger. Vous pourrez ainsi le faire tomber dans des pièges grossiers pour peu qu'il ait des pièces à capturer. En finale, rien ne va plus et il ne connait ni la règle du carré ni celle de l'opposition. En définitive, le *Concord* est un échiquier électronique au design très réussi qui s'adresse aux joueurs débutants ou occasionnels, son programme ne pouvant tenir tête à un amateur avancé. (*Concord* de Scysys: voir Tilt n° 15 page 72)



CONCORD

• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★
• FINALE	★★
• COUPS ALÉATOIRES	non
• RETOUR ARRIÈRE	2 demi-coups
• COUP ENVISAGÉ	non
• COUP CONSEILLÉ	non
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui
• MODULAIRE	non
• PENDULE	non
• MÉMOIRE PERMANENTE	oui
• COMPTEUR DE COUPS	non
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	semi-sensitif
• NOMBRE DE NIVEAUX	9
• ALIMENTATION	piles et secteur
• ESTHÉTIQUE	★★★★★
• AVANTAGES	très joli
• INCONVÉNIENTS	programme faible en non modulaire
• PRIX INDICATIF	1 800 F
• DISTRIBUTEUR	S.E.R.E.P.E.

ELITE A/S
De grandes possibilités

Le design de l'*Elit A/S* est l'un des plus réussis. L'échiquier est grand et en marqueterie. Les pièces, en bois elles-aussi, sont de grandes taille. L'ensemble est très engageant et invite à jouer. L'enregistrement des déplacements s'effectue de façon sensi-



tive. Le système est bien réglé et ne nécessite pas un centrage trop strict des pièces sur leur case. Les déplacements sont ponctués par une voix synthétique n'ayant guère d'utilité, si ce n'est à titre de gadget. On peut heureusement la couper à loisir. Outre la pratique de toutes les règles d'échecs, l'*Elit A/S* propose différentes options intéressantes. Tout d'abord, le mode professeur vous enseignera des coups le plus souvent efficaces. Il est possible de connaître non seulement le prochain coup envisagé par l'ordinateur mais aussi la séquence des différents déplacements qu'il entrevoit pour lui et pour vous : ce qui est particulièrement utile quand on désire savoir si la réponse correcte à un problème est le fait du hasard ou celui d'un raisonnement logique. La fenêtre d'affichage indique à la demande la profondeur d'analyse, le nombre de variantes envisagées et surtout l'évaluation des positions. Mais il est tout à fait regrettable que tout ceci soit exprimé en valeur héxadécimale, ce qui oblige à une conversion toujours difficile pour le profane. Les concepteurs devraient se rappeler qu'un joueur d'échecs n'est pas nécessairement un programmeur et que cette notation lui est donc complètement étrangère. Toujours au chapitre des reproches, on peut se demander pourquoi le retour-arrière se trouve limité à 40 demi-coups, au lieu de s'étendre jusqu'au début de la partie. Le programme de l'*Elit A/S* est le même que celui du *Prestige*. Il est dû au talent du couple Dan et Kathe Spraklen. La bibliothèque d'ouvertures est assez complète et se compose de près de 6 000 demi-coups. Les lignes sont bien diversifiées et la profondeur suffisante pour conduire le programme jusqu'en milieu de partie. Dans cette phase, l'*Elit A/S* fait preuve de capacités tactiques et combinatoires remarquables et son sens stratégique est beaucoup plus développé que celui de ses concurrents, *Mephisto 3* excepté. En finale, le programme connaît l'opposition et la règle du carré. Il sait sacrifier un pion pour pouvoir en mener un autre à dame, ce qui n'est pas si courant. En définitive, l'*Elit A/S* est un splendide échiquier auto-répondeur doté des meilleures possibilités échiquéennes du moment, parmi les machines commerciales bien sûr. (*Elit A/S* de Fidelity Electronics : voir Tilt n° 9 page 78).

ÉLITE A/S

• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★★★★
• FINALE	★★★★
• COUPS ALÉATOIRES	non
• RETOUR ARRIÈRE	40 demi-coups
• COUP ENVISAGÉ	oui
• COUP CONSEILLÉ	oui
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANLYSE	oui
• MODULAIRE	semi-modulaire
• PENDULE	oui
• MÉMOIRE PERMANENTE	oui
• COMPTEUR DE COUPS	oui
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	sensitif
• NOMBRE DE NIVEAUX	15
• ALIMENTATION	secteur
• ESTHÉTIQUE	★★★★★★
• AVANTAGES	design très réussi ; meilleur programme.
• INCONVÉNIENTS	prix trop élevé
• PRIX INDICATIF	6 000 F
• DISTRIBUTEUR	Rexton

L'EMPEREUR

Excellent rapport qualité-prix

Nouveau venu sur le marché des ordinateurs d'échecs, *L'Empereur* se présente comme un grand échiquier en bois, de design agréable. Seule la présence des diodes et des petites touches rappellent le coté électronique de l'échiquier. L'enregistrement des déplacements s'effectue de manière sensitive, c'est-à-dire que chaque pièce contient un noyau magnétique qui permet ainsi à l'ordinateur de la reconnaître, sans avoir à appuyer sur la case. Sur l'appareil que nous avons testé, le système demandait un centrage assez précis des pièces, mais cet inconvénient sera corrigé sur les prochains modèles.

L'Empereur pratique bien sûr toutes les règles internationales d'échecs. Il permet aussi le retour en arrière sur quatre-vingts demi-coups. Il est vraiment dommage que ce retour ne puisse se faire de façon complète. De plus, si l'appareil signale qu'une pièce a été capturée, il ne précise pas laquelle. Il faudra donc soit vous en souvenir, soit demander la vérification de la position.

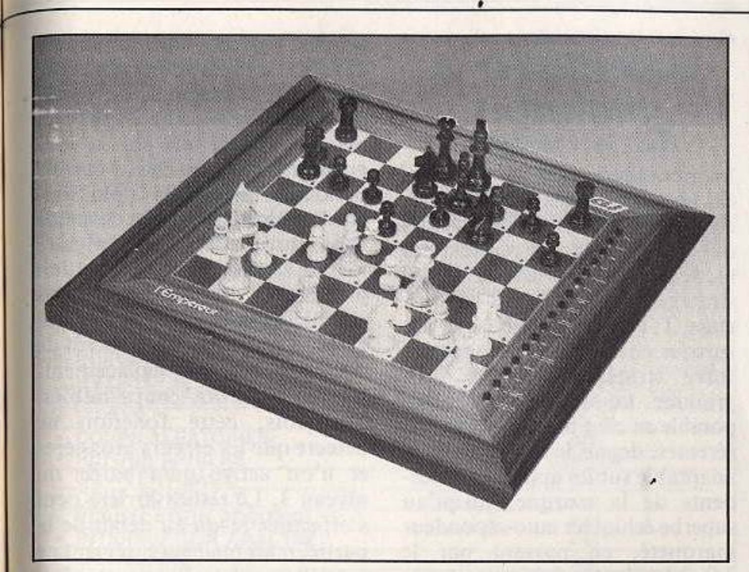
Une autre possibilité complémentaire de la précédente permet de rejouer les coups repris.

Pour les amateurs d'ouvertures rares, l'appareil dispose d'une fonction autorisant la programmation d'une ouverture non connue du programme.

L'Empereur offre un choix de douze niveaux de jeu. Parmi ceux-ci, il en est un plus particulier. En effet, ce niveau utilise un temps de réflexion équivalent à celui de l'adversaire (calculé sur les cinq derniers coups). Le programme de *L'Empereur* est dû à David Lévy et son équipe. Les erreurs passées semblent avoir été profitables car ce programme est beaucoup plus fort que ses prédécesseurs. La bibliothèque d'ouvertures comprend plus de trois mille positions, ce qui laisse présager des parties assez variées. Par contre le programme est incapable de reconnaître les interversions de coups. En milieu de partie, il fait preuve d'un bons sens tactique et de combinaisons assez puissantes. Il ne fait pas l'erreur de se laisser découvrir sur son

EMPEREUR

• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★★★
• FINALE	★★★
• COUPS ALÉATOIRES	non
• RETOUR ARRIÈRE	80 demi-coups
• COUP ENVISAGÉ	oui
• COUP CONSEILLÉ	oui
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui
• MODULAIRE	non
• PENDULE	non
• MÉMOIRE PERMANENTE	non
• COMPTEUR DE COUPS	non
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	sensitif
• NOMBRE DE NIVEAUX	12
• ALIMENTATION	secteur
• ESTHÉTIQUE	★★★★★
• AVANTAGES	échiquier auto-répondeur, fort programme, bon rapport qualité-prix.
• INCONVÉNIENTS	retour arrière limité ; finale un peu faible.
• PRIX INDICATIF	3 000 F
• DISTRIBUTEUR	C.L.J.



roque comme certains de ses concurrents. Son sens stratégique, bien que moins évolué que celui du *Méphisto 3* est relativement correct. La phase de finale constitue le point faible du programme bien qu'il semble connaître la règle du carré et celle de l'opposition. *L'Empereur* est un échiquier auto-répondeur au design agréable, doté d'un fort programme. Son excellent rapport qualité-prix constitue un attrait supplémentaire.

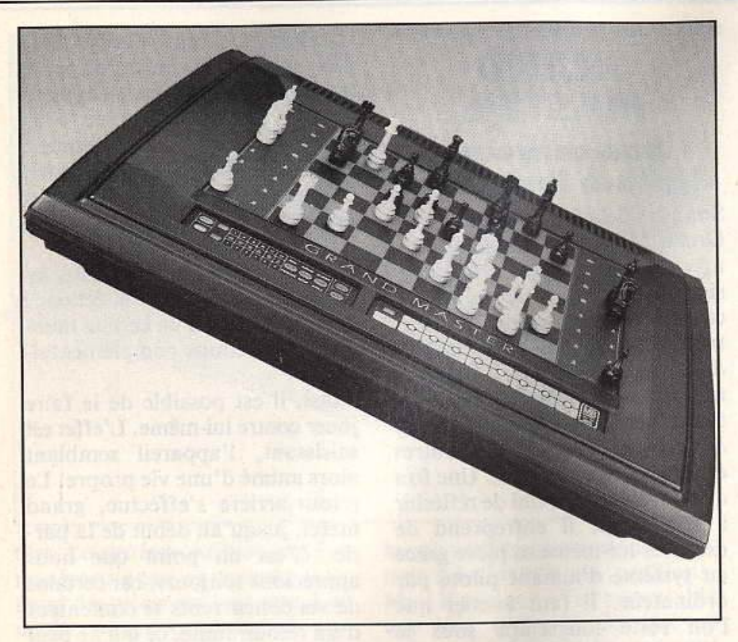
GRAND MASTER

Son cerveau déplace les pièces

Son titre de « Grand Maître », le *Grand Master* le doit sans doute à sa taille. En effet, ses dimensions dépassent, et de beaucoup, celles de ses concurrents. Et pourtant l'échiquier lui-même est loin d'être immense. Mais il faut certainement de la place pour loger toute la mécanique. Car le *Grand Master* se distingue des autres échiquiers électroniques. Une fois que l'ordinateur a fini de réfléchir à son coup, il entreprend de déplacer lui-même sa pièce grâce au système d'aimant piloté par ordinateur. Il faut avouer que l'on reste longtemps sous le charme de ce déplacement autonome. Il faut le voir ranger dans un coin de la case le pion qui gène la sortie du cavalier, déplacer ce cavalier et recentrer ensuite le pion sur sa case. En cas de prise, le *Grand Master* range soigneusement la pièce capturée à sa place, sur le côté de l'échiquier. Pour votre déplacement, il suffit d'appuyer sur les cases de départ et d'arrivée, comme sur tous les échiquiers semi-sensitifs.

Le programme pratique toutes les règles internationales d'échecs. Il dispose aussi d'un certain nombre de fonctions complémentaires.

Ainsi, il est possible de le faire jouer contre lui-même. L'effet est saisissant, l'appareil semblant alors animé d'une vie propre. Le retour-arrière s'effectue, grand merci, jusqu'au début de la partie. C'est un point que nous apprécions toujours, car certains de ses concurrents se contentent d'un retour limité, ce qui ne peut guère s'expliquer étant donné la faible occupation mémoire que cela représente. Par contre, sa fonction professeur se limite au ▶



minimum, car l'appareil ne fait que vous désigner la pièce à jouer. A vous de trouver alors le meilleur déplacement. Le programme proprement dit a été conçu par David Lévy et son équipe. L'appareil n'étant pas modulaire, ce programme ne pourra donc pas être remplacé par un autre plus performant, ce qui constitue une lacune regrettable pour un appareil de ce prix. La bibliothèque d'ouvertures est correcte avec des lignes assez variées. Cependant, certaines lignes s'arrêtent un peu trop tôt, laissant le programme en grande perplexité. De plus, il n'est pas capable de reconnaître les interversions de coups, ce qui peut le faire sortir de sa bibliothèque plus tôt que prévu. En milieu de partie, le programme révèle une force tactique correcte, mais il commet malheureusement de grosses fautes stratégiques. De plus, il ne semble pas se soucier d'éviter les pions doublés ou triplés. En finale, rien ne va plus et vous aurez toutes les chances de l'emporter s'il n'a pas réussi à concrétiser un avantage avant. En définitive, si le *Grand Master* ne peut tenir tête aux meilleurs programmes actuels, son mode de déplacement demeure le plus original et sur ce plan là, il vous permettra toujours d'épater vos amis. (*Grand Master* de Milton Bradley : voir Tilt n° 8 page 169.)

GRAND MASTER

• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★★
• FINALE	★★
• COUPS ALÉATOIRES	non
• RETOUR ARRIÈRE	complet
• COUP ENVISAGÉ	non
• COUP CONSEILLÉ	pas vraiment
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui
• MODULAIRE	non
• PENDULE	non
• MÉMOIRE PERMANENTE	non
• COMPTEUR DE COUPS	non
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	semi-sensitif et automatique
• NOMBRE DE NIVEAUX	12
• ALIMENTATION	Secteur
• ESTHÉTIQUE	★★★
• AVANTAGES	déplacement automatique des pièces.
• INCONVÉNIENTS	programme un peu faible en non modulaire
• PRIX INDICATIF	5 500 F
• DISTRIBUTEUR	Milton Bradley

MEPHISTO 3

Original et fin stratège

Le programme *Méphisto 3* est un cas particulier dans la gamme des échiquiers électroniques. Alors que tout les autres se révèlent des tacticiens de bon niveau et des stratèges médiocres, ses concepteurs, T. Nitsche et H. Henne, ont surtout cherché à développer la force stratégique de ce programme. Le *Méphisto 3* est disponible en cinq présentations différentes, depuis le simple module adaptable sur les appareils précédents de la marque, jusqu'au superbe échiquier auto-répondeur marqueté, en passant par le *Modular*, autre échiquier auto-répondeur, en plastique. C'est tion est correcte dans la plupart des cas. Le programme renseigne aussi sur la longueur de calcul minimale effectuée par la machine, ainsi que sur la longueur sélective de calcul correspondant à la variante la plus longue examinée. Il indique de même le nombre de positions analysées lors de sa réflexion. La fonction professeur est beaucoup plus complète que celle des autres. En effet *Méphisto 3*, non content de vous proposer un déplacement, signale aussi vos coups faibles. Toutefois, cette fonction ne détecte que les erreurs grossières et n'est active qu'à partir du niveau 3. Le retour-arrière peut s'effectuer jusqu'au début de la partie, mais malheureusement ne rappelle pas les pièces capturées. *Méphisto 3* ne révèle ses qualités



d'ailleurs ce dernier que nous avons testé. Le déplacement des pièces s'effectue de manière réellement sensitive, chaque pièce étant équipée d'un noyau magnétique qui permet à l'ordinateur de la reconnaître. Ce système est bien réglé et autorise un grand confort de jeu. En plus de la pratique de toutes les règles d'échecs, *Méphisto 3* dispose d'un certain nombre de perfectionnements supplémentaires. Il est ainsi capable d'évaluer la position et de donner la réponse en différence de pions (un pion égale un point). Ce procédé est ainsi beaucoup plus compréhensible que la notation hexadécimale utilisée par certains concurrents. Cette évalua-

qu'à partir du niveau 3 : aux niveaux inférieurs, le programme passe de précieuses secondes à analyser la position et il ne lui reste plus assez de temps pour effectuer une analyse tactique convenable. Sa bibliothèque d'ouvertures est correcte et comprend plus de 500 variantes principales et secondaires. De plus, il est capable de reconnaître l'interversion des coups, ce qui lui évite de sortir de sa bibliothèque prématurément. En milieu de partie, il développe une force stratégique beaucoup plus solide que ses concurrents. En contrepartie, sa force tactique et combinatoire laisse un peu à désirer. Son jeu est ainsi plus statique que les autres

tout en demeurant intéressant. En finale, le programme cède du terrain et il a peu de chance de l'emporter en cas de position égale. Le *Méphisto 3* est un programme original, de force tout à fait correcte pour peu que l'on dépasse les premiers niveaux. (*Méphisto 3* de Hegener et Glaser : voir Tilt n° 12 page 46.)

MÉPHISTO 3

• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★★★
• FINALE	★★★
• COUPS ALÉATOIRES	oui
• RETOUR ARRIÈRE	Complet
• COUP ENVISAGÉ	oui
• COUP CONSEILLÉ	oui
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui
• MODULAIRE	oui
• PENDULE	oui
• MÉMOIRE PERMANENTE	non
• COMPTEUR DE COUPS	oui
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	sensitif
• NOMBRE DE NIVEAUX	11
• ALIMENTATION	piles et secteur
• ESTHÉTIQUE	★★★★
• AVANTAGES	échiquier auto-répondeur modulaire ; programme de bon niveau.
• INCONVÉNIENTS	vraiment trop faible dans les premiers niveaux.
• PRIX INDICATIF	Module : 1 300 F ; Méphisto 3 : 3 050 F ; Modular : 3 500 F ; Exclusive : 4 300 F ; ESB 6000 : 6 900 F.
• DISTRIBUTEUR	Lansay

SUPERSTAR
Du classicisme à l'hyper-modernisme

Le design du *Superstar* est sobre, voire austère, mais il reste tout à fait agréable. En revanche, le plateau de jeu se révèle un peu petit en comparaison des dimensions de l'ensemble. Le déplacement des pièces est enregistré de façon semi-sensitive. L'appui nécessaire est bien réglé et ne gène pas le jeu. L'ordinateur signale sa réponse par une double rangée de diodes, système un peu moins pratique que celui d'une diode par case. Outre la pratique de toutes les règles internationales d'échecs, le *Superstar* dispose aussi de fonctions complémentaires. Le retour-arrière peut s'effectuer jusqu'au début de la partie et rappelle les éventuelles pièces prises. Bravo ! Une autre fonction, complémentaire de la précédente permet de rejouer les coups que l'on avait repris. On peut ainsi revoir la partie complète. Pour les impatients, il est impossible de connaître le meilleur coup envisagé par l'ordinateur jusqu'ici. Enfin la fonction « multi-move » autorise, entre autres, l'entrée d'une ouverture particulière. Le programme de *Superstar* est géré par un micro-processeur 6502 A cadencé à 2 MHz. Le programme luimême occupe 28 Ko de mémoire morte, extensible à 36 Ko et 4 Ko de mémoire vive pour la mise en mémoire des coups joués. L'appareil étant modulaire, il sera possible d'actualiser le *Superstar* uniquement en changeant les ROM correspondantes. Le programme dispose d'une bibliothèque d'ouvertures assez étendue et combine des ouvertures classiques et hypermodernes, ce qui constitue un gage certain de variété dans les parties. Toutefois, certaines lignes ne s'étendent pas suffisamment loin, ce qui peut laisser le *Superstar* un peu perdu en abordant le milieu de la partie. De plus, il n'est pas capable de reconnaître les interversions de coups. En milieu de partie, le programme révèle une très solide force de combinaison, associée à une force tactique appréciable.

Toutefois, l'algorythme d'attaque du roi semble moins efficace que celui de certains de ses concurrents comme le *Constellation* ou le *Super 9*, ce qui lui donne un jeu moins agressif.

Suite page 200)

l'Empereur, l'ordi

Emeraude

nateur d'échecs garanti 2 ans

CLJ
...stries

Roi
Reine
Tour
Fou
Cavalier
Pion
Nouvelle partie
Revoir la partie
Retour en arrière
Niveau
Son
Mise en place d'une position
Blanc
Noir
Conseil ou réflexion

1984 restera une année faste pour les véritables amateurs d'échecs, celle où un empereur est né au royaume des ordinateurs d'échecs.
Impérial, par les hautes performances de son programme original et évolutif spécialement créé pour lui par le grand maître David Levy et son équipe.
Impérial, par sa technique d'avant garde dont la fiabilité éprouvée a permis de le doter d'une véritable garantie de deux ans (fait unique en matière d'ordinateurs d'échecs).
Impérial, enfin par la recherche, la beauté et le fini de sa présentation en marqueterie à la française.

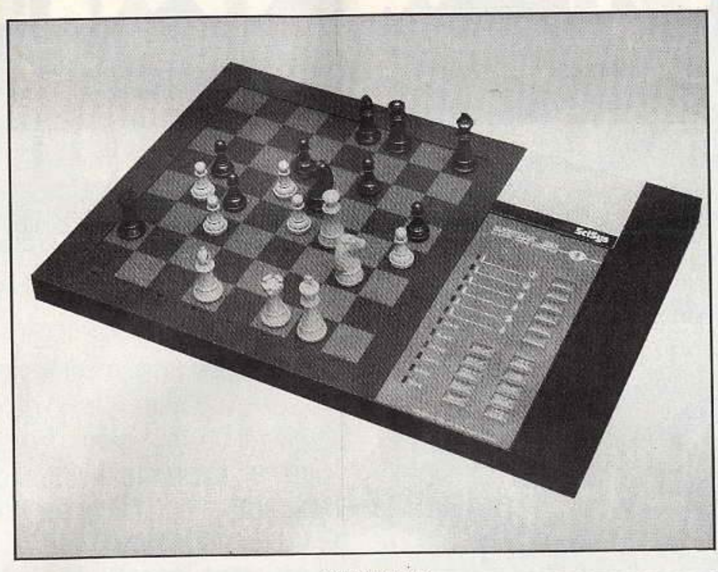
Caractéristiques de l'Empereur

- auto répondeur
- 12 niveaux de difficulté adaptés à toutes catégories de joueur (du blitz au 40 coups en 2 h 30).
  - 9 niveaux à temps limité,
  - 1 niveau Tournoi,
  - 1 niveau à l'infini, pour la résolution des problèmes,
  - 1 niveau temps de réflexion équivalent à celui de son adversaire.
- large bibliothèque d'ouverture (plus de 3 000 positions en mémoire).
- possibilité de programmer des problèmes.
- possibilité de changer de niveau en cours de la partie.
- vérification de la position.
- retour en arrière sur 80 demi-coups.
- possibilité de revoir la partie jouée.
- touche conseil.
- possibilité de voir le coup envisagé par l'ordinateur pendant sa réflexion.
- Pratique :
  Le Roque, la Prise en Passant, la Promotion permet la Sous-promotion.
- possibilité de jouer à deux, sous l'arbitrage de l'ordinateur.
- réfléchit pendant le temps de réflexion de l'adversaire.
- possibilité de changer de couleur.
- signale l'échec, le nul, le mat par l'éclairage des diodes.
- refuse les coups illégaux.
- pratique le nul « PAT », la règle des 50, la règle des 3 coups.
- possibilité d'interrompre le son.
- livré avec pièces dont 2 reines dans chaque couleur et adaptateur.

LISTE DES REVENDEURS SUR DEMANDE A :
CLJ Industries - 10, place de la Bastille - 75011 PARIS
Tél. : (01) 287.78.54



La stratégie n'est pas le point fort du programme qui préfère remporter du matériel plutôt que d'asseoir une position gagnante. La phrase de finale constitue la point faible de l'ordinateur. Il ne semble en effet connaître ni la règle du carré, ni celle de l'opposition. Malgré celà, le *Superstar* est un bon appareil, doté d'un programme à peine inférieur à celui du *Constellation* et de l'*Elite A/S,* qui pourra tenir tête à plus d'un joueur de club. (*Superstar* de Scysys : voir Tilt n° 11 p. 66.)



SUPERSTAR

• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★★
• FINALE	★★★
• COUPS ALÉATOIRES	non
• RETOUR ARRIÈRE	complet
• COUP ENVISAGÉ	oui
• COUP CONSEILLÉ	non
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui
• MODULAIRE	oui
• PENDULE	non
• MÉMOIRE PERMANENTE	non
• COMPTEUR DE COUPS	non
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	semi-sensitif
• NOMBRE DE NIVEAUX	24
• ALIMENTATION	piles et secteur
• ESTHÉTIQUE	★★★★
• AVANTAGES	bon programme ; modulaire
• INCONVÉNIENTS	trop faible en finale
• PRIX INDICATIF	3 000 F
• DISTRIBUTEUR	S.E.R.E.P.E.

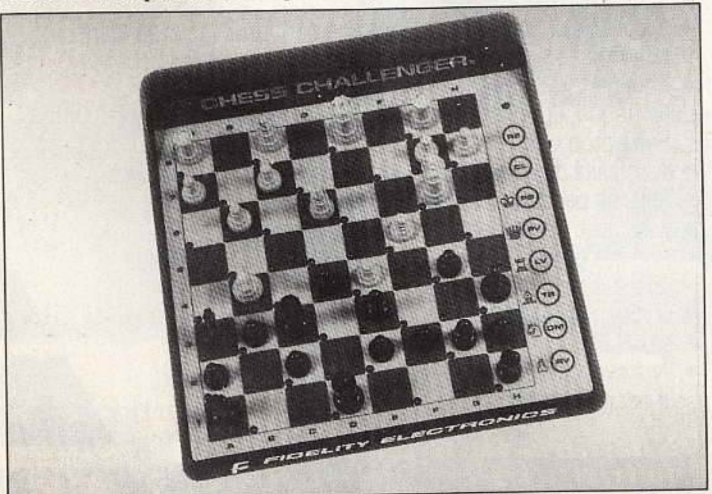
SENSORY 9

Un tempérement offensif

Si l'esthétique d'un échiquier est une chose importante pour vous, le *Sensory 9* n'est pas l'appareil qu'il vous faut. Son échiquier tout plastique, aux couleurs passées, lui donne l'aspect du vieux. Le déplacement des pièces s'effectue de façon semi-sensitive. Sur l'appareil que nous avons testé, l'appui est mal réglé et nécessite une force importante pour que le déplacement soit enregistré. Il est à espérer que tous les modèles ne soit pas réglés de la même façon et nous ne saurions trop vous conseiller d'essayer le vôtre avant de l'acheter.

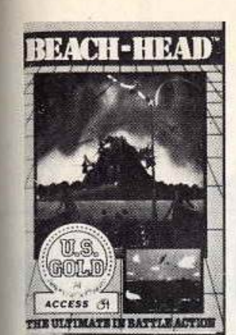
Le *Sensory 9* pratique bien-sûr toutes les règles internationales d'échecs. Mais il dispose aussi de fonctions complémentaires. Très fair-play, il vous indiquera à la demande le coup qu'il envisage de jouer. Celà s'éloigne des parties normales mais permet de réfléchir à la parade à adopter. Pour les débutants, il est possible d'empêcher le programme de « penser » ce qui abaisse quelque peu son niveau et évite au joueur d'être battu systématiquement au niveau 1. Une autre fonction autorise l'apprentissage des ouvertures classiques de façon beaucoup plus vivante que la lecture d'un manuel spécialisé. Au chapitre des reproches, signalons que le retour-arrière est limité à vingt-trois demi-coups, ce qui est trop ou trop peu.

Le programme du *Sensory 9* est dû au couple Dan et Kathe Spraklen. C'est le même que celui du défunt *Elite* (à ne pas confondre avec l'*Elite A/S* qui lui, est doté du programme du *Prestige*. Allez donc vous y retrouver !). Sa bibliothèque d'ouvertures, classique, est assez vaste et s'étend sur 3 000 positions. Il est d'ailleurs possible de la compléter de façon impressionnante en enclenchant l'un des deux modules disponibles. Le module 1 possède une mémoire de 11 430 positions tandis que le module 2 en dispose de 26 900. Le joueur accède alors à des ouvertures très intéressantes, ainsi qu'à des variantes fort peu jouées. En milieu de partie, le programme révèle un jeu tactique solide, allié à un tempérament offensif. Il est aidé en celà par son alogorythme particulier d'attaque sur le roi qui lui permet d'explorer cette attaque sur une profondeur de 15 demi-coups. Par contre, il se révèle un piètre stratège. La phase de finale est son point faible et il a intérêt à prendre l'avantage avant. (*Sensory 9* de Fidelity Electronics : voir Tilt n° 8 page 173.) ■

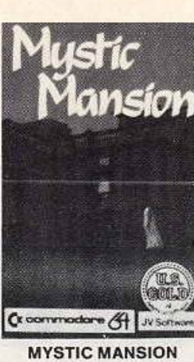


SENSORY 9

• NUL PAR TRIPLE RÉPÉTITION ET RÈGLE DES 50 COUPS	oui
• INDIQUE MAT ET PAT	oui
• OUVERTURE	★★★★ ; avec modules : ★★★★★★
• MILIEU DE PARTIE	★★★★
• FINALE	★★★
• COUPS ALÉATOIRES	non
• RETOUR ARRIÈRE	23 demi-coups
• COUP ENVISAGÉ	oui
• COUP CONSEILLÉ	oui
• VÉRIFICATION POSITION	oui
• INTERRUPTION ANALYSE	oui
• MODULAIRE	sSemi-modulaire
• PENDULE	non
• MÉMOIRE PERMANENTE	non
• COMPTEUR DE COUPS	non
• ENREGISTREMENT DES DÉPLACEMENTS	semi-sensitif
• NOMBRE DE NIVEAUX	9
• ALIMENTATION	piles et secteur
• ESTHÉTIQUE	★★
• AVANTAGES	bon programme pas trop cher.
• INCONVÉNIENTS	esthétique médiocre ; pas vraiment modulaire.
• PRIX INDICATIF	2 200 F
• DISTRIBUTEUR	Rexton



BEACH HEAD
64 C 129,00 F. D 169,00 F.
Spectrum C 105,00 F.



MYSTIC MANSION
64 C 125,00 F.



PESKY PAINTER
64 C 99,00 F. D 149,00 F.



STAR COMMAND
C 64 C 85,00 F. D 135,00 F.



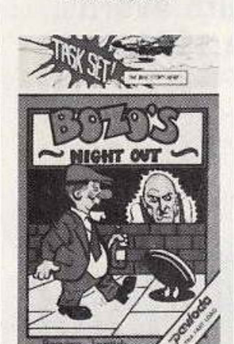
HUSTLER
64 C 95,00 F.
Spectrum C 95,00 F.
MSX C 95,00 F.



STRIP POKER
64 C 138,00 F.
Spectrum C 110,00 F.



KOKOTONI WILF
64 C 125,00 F.
D 150,00 F.



BOZO'S NIGHT OUT
64 C 110,00 F.
D 145,00 F.



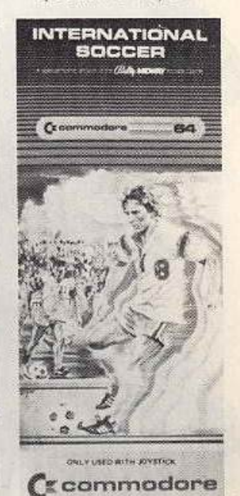
O'RILEY'S MINE
64/ATARI C 129,00 F.
D 169,00 F.



OLYMPIC SKIER
64 C 85,00 F.



FLIGHT PATH 737
64 C 130,00 F. VIC 20 C
130,00 F. AMSTRAD C
115,00 F. MSX C 130,00 F.



INTERNATIONAL SOCCER
64 Cartouche 250,00 F.

RUN
INFORMATIQUE

Des **SUPER JEUX** pour votre **MICRO**

C = Cassette
D = Disquette

62 rue Gérard 75013 PARIS - Tél. (1) 581 51 44 - 581 51 05

DU NOUVEAU TOUJOURS DU NOUVEAU



SOLO FLIGHT
64/ATARI
C 210,00 F. D 210,00 F.



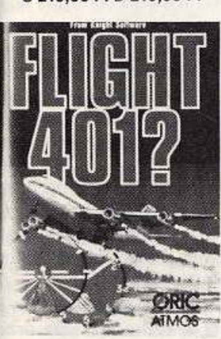
ATTACK OF THE CYBERMEN
ORIC ATMOS C 119,00 F.



ROCKET ROGER
64 C 125,00 F.



VALHALLA
64 C 225,00 F.
Spectrum C 225,00 F.



FLIGHT 401
ORIC ATMOS C 115,00 F.



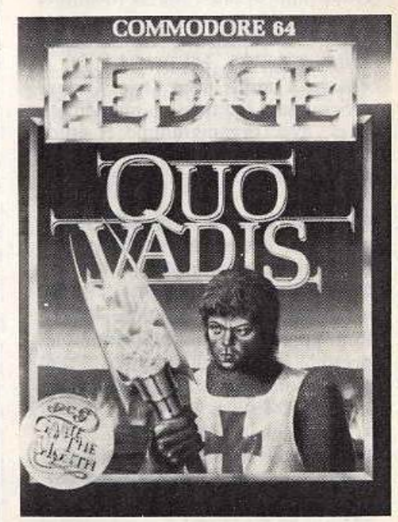
THE WIZARD OF AKRYZ
64 C 150,00 F.



ANCIPITAL
64 C 130,00 F.



ZAXXON
64 C 170,00 F.
ATARI C 195,00 F.



QUO VADIS
64 C 175,00 F.

BON DE COMMANDE
à découper et à renvoyer à **RUN INFORMATIQUE 62, rue Gérard - 75013 PARIS**

M. ....
Adresse ....
....

Je passe commande de :
ordinateur : .... Titre .... Qté ....
ordinateur : .... Titre .... Qté ....
ordinateur : .... Titre .... Qté ....
ordinateur : .... Titre .... Qté ....

☐ Je désire recevoir votre documentation. *Préciser la machine.*

* France métropolitaine.

Port **GRATUIT***
TOTAL ....

Tous les prix comprennent la TVA — Signature des parents pour les moins de 18 ans — SIGNATURE

pyc publicité

LIVRES ET MICRO

Pour les débutants et les programmeurs avertis, les ouvrages branchés de l'année 1984.



• **Aller plus loin en Basic TO 7.** Pour réaliser des programmes de bon niveau avec le puissant Basic Microsoft du TO 7. Jean-Claude Wanner, éditions Eyrolles, 294 p., 120 F.

• **Au cœur de l'Oric Atmos.** Une étude approfondie de la mémoire morte de l'Atmos, réservée aux programmeurs confirmés. Gilles Marin, éditions A.R.G. 141 p., 75 F.

• **Boîte à outils pour Oric.** Quinze programmes ludiques ou mathématiques, avec organigramme et étude détaillés. Michel Martin, éditions P.S.I., collection Mega poche, 126 p., 49 F.

• **Commodore 64 — premiers programmes.** Votre premier programme de jeu en moins d'une heure. Rodnay Zaks, éditions Sybex, 242 p., 98 F.

• **La conduite du Commodore 64 (1).** Pour apprendre à maîtriser toutes les possibilités du Commodore 64. François Monteil, éditions Eyrolles, 126 p., 80 F.

• **La conduite du Commodore 64 (II).** Pour découvrir les joies et les peines de la programmation en Assembleur. François Monteil, éditions Eyrolles, 113 p., 80 F.

• **Connaître le Basic Atari.** De l'initiation à la programmation plus poussée. 183 p., 159 F. Atari.

• **Canon X-07 jeux et programmes.** Plus de trente-cinq programmes très variés. Gérard Ceccaldi et Pierre Glajean, Shift éditions, 130 p., 95 F.

• **102 programmes pour Commodore 64.** Une mine de logiciels (à très forte tendance ludique) pour programmeurs en herbe. Jacques de Conchat, éditions du P.S.I., 240 p., 110 F.

• **102 programmes pour TO 7.** Un bon ouvrage d'initiation, surtout orienté vers les jeux. Jacques de Conchat, éditions du P.S.I., 240 p., 110 F.

• **52 programmes Oric pour tous.** Plus de cinquante programmes pour apprendre à utiliser l'Oric. Jacques Boisgontier, éditions du P.S.I., 164 p., 100 F.

• **Commodore 64 games book.** Recueil de logiciels de jeu pour le Commodore 64. Clifford and Mark Ramshow, éditions Melbourne House. Importé par Run informatique.

• **Commodore 64, guide de l'utilisateur.** Un guide pratique pour tout savoir sur le Commodore 64. Joseph Kascmer, éditions Sybex, 160 p., 78 F.

• **Commodore 64 - 66 programmes.** Applications dans les domaines de la gestion, des finances, etc. Stanley R. Trost, éditions Sybex, 192 p., 78 F.

• **Communiquez avec votre Oric 1 ou votre Atmos.** Pour les radios-amateurs informaticiens ! Denis Bonomo et Eddy Dutertre, éditions Soracom, 145 F.

• **L'enfant aux commandes de l'ordinateur.** Programmes en Basic à vocation éducative. D. Krieger, éditions Eyrolles, 127 p., 79 F.

• **Exercices pour TO 7.** Pour tester ses connaissances. Maurice Chambit et Dominique Schraen, éditions P.S.I., 133 p., 80 F.

• **Le Forth en douceur.** Pour découvrir progressivement le Forth, un langage d'avenir, dix fois plus rapide que le Basic. Michel Henric, éditions Eyrolles, 145 p., 90 F.

• **Graphic art on the Commodore 64.** L'art et la manière de dessiner avec le Commodore 64... en anglais ! Boris Allan, éditions Sunshine, 90 F.

• **Graphisme et sons sur Electron.** Graphisme en haute résolution, animation, création musicale, etc., expliqués et illustrés d'exemples. J. Bennani et R. Chaieb, Edimicro, 145 p., 95 F.

• **Guide des micro-ordinateurs à moins de 3 000 F.** Guide d'achat destiné à ceux qui recherchent leur premier micro-ordinateur. Joël Poncet, éditions Sybex, 144 p., 78 F.

• **Guide des robots familiaux.** Tout, tout, tout, vous saurez tout sur les robots. Olivier Chazoule, éditions du Dollar/Hachette, 192 p., 59 F.

• **Guide du Basic Commodore 64/VIC 20.** Guide de référence complet du Basic Commodore. Douglas Hergert, éditions Sybex, 224 p., 78 F.

• **Guide du Basic ZX 81.** Dictionnaire du langage Basic du ZX 81. Douglas Hergert, éditions Sybex, 192 p., 78 F.

• **Le guide du Spectravidéo.** Initiation au langage Basic pour débutants. Daniel Lemahieu et Etienne Dubois, éditions P.S.I., 173 p., 100 F.

• **Le guide Marabout des jeux électroniques.** Une présentation claire du monde des consoles et des micro-ordinateurs. Olivier Chazoule, éditions Marabout, 188 p., 24 F.

• **Guide pratique de l'Oric.** Initiatio[n] progressive à la programmation e[n] Basic. Michel Bussac et Robe[rt] Lagoutte, éditions Cédic/Fernan[d] Nathan, 258 p., 78,50 F.

• **Introduction en ZX Forth.** Pou[r] apprendre à programmer en Forth s[ur] le ZX 81. Marc Petreman et Mich[el] Rousseau, éditions Eyrolles, 129 p[.], 85 F.

• **Introduction au Basic.** Pour s[e] familiariser avec les concepts de ba[se] du langage Basic. Pierre Le Beux, éd[i]tions Sybex, 330 p., 98 F.

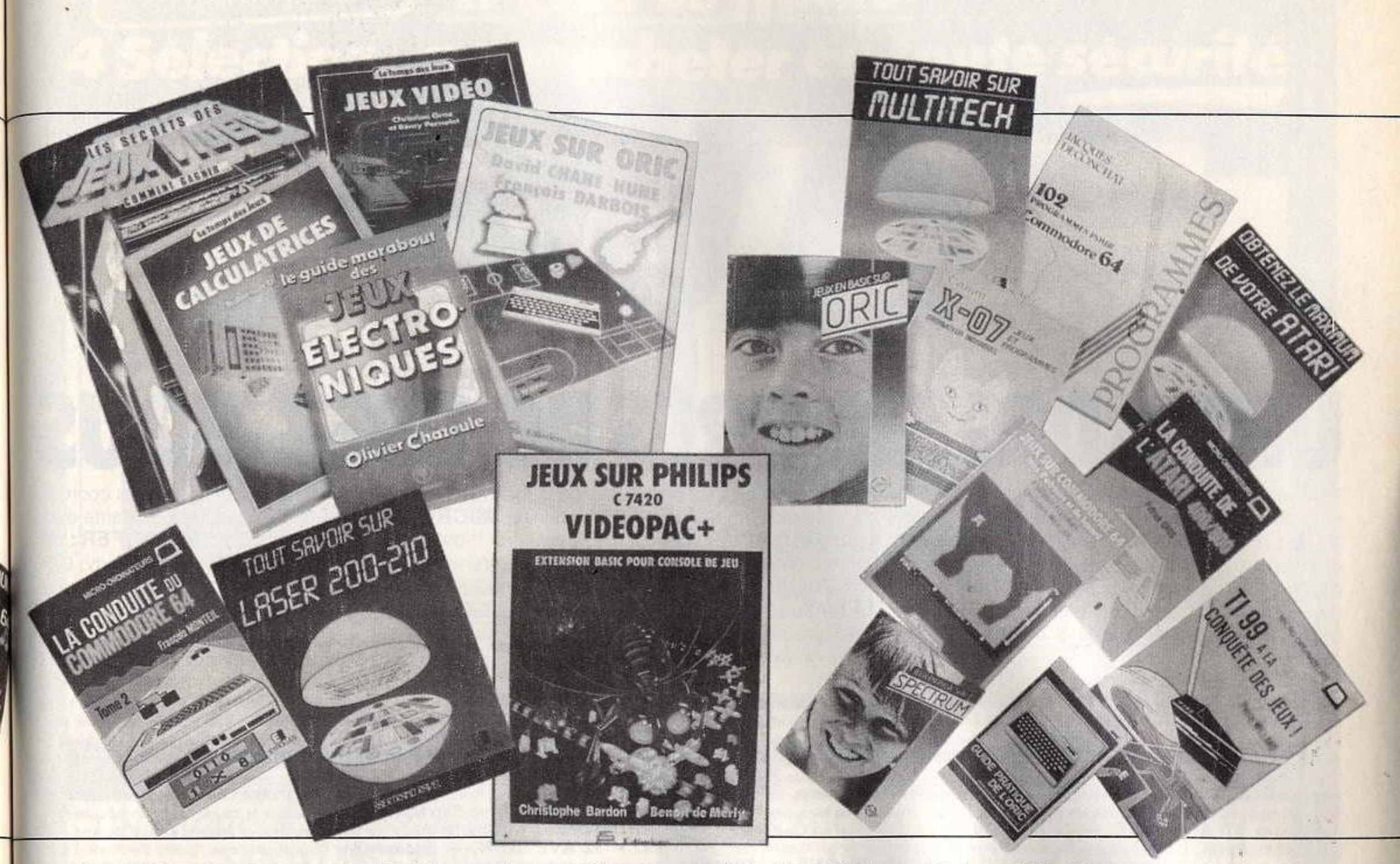
• **Jeux de calculatrices.** Programm[es] pour calculettes Texas Instruments [et] Helwett Packard. Robinson du Ple[s]sis, M.A. éditions, collection « [Le] temps des jeux ».

• **Jeux en Basic sur...** Collection q[ui] propose dans chaque ouvrage u[ne] quinzaine de programmes de j[eux] accompagnés d'explications, éditio[ns] Sybex, 84 p., 49 F.

• **Jeux sur Commodore 64, je[ux] d'action et de réflexion.** Quatorze li[s]tings pour apprendre à réaliser s[oi-]même ses propres programmes de je[u]. Christian Meiller, éditions Edimicr[o], 152 p., 88 F.

• **Jeux sur Commodore 64 : je[ux] d'adresse et de hasard.** Douze pr[o]grammes de jeu variés, accompagn[és] d'un organigramme et d'une étu[de] ligne par ligne. D .Fleurier et C. Me[il]ler, éditions Edimicro, 160 p., 88 [F.]

• **Jeux sur Oric.** Techniques de pr



rammation et listings de programmes de jeu. David Chane-Hune et rançois d'Arbois, Edimicro, 120 p., 9 F.

Jeux sur MO 5. Vingt programmes e jeu expliqués et commentés. Alain erbost et Gilles Renucci, Edimicro, 43 p., 88 F.

Jeux sur Philips Videopac. Vingtinq programmes de jeu accompagnés e nombreuses explications, pour extension Basic C 7420. Christophe aron et Benoît de Merly, Edimicro, 99 p., 98 F.

Jeux, trucs et comptes pour... Colection qui propose pour chaque uvrage une trentaine de programmes n Basic pour un modèle de micrordinateur, complétés par des explications, tableaux d'identification de ariables et organigrammes complets, ditions du P.S.I., TI 99/4A 176 p., 0 F. ; TO 7 160 p., 90 F. ; Commoore 64 184 p., 110 F.

Jeux vidéo. Pour gagner sur des ux vidéo pour consoles. Christian ros et Rémy Pernelet. M.A. éditons, collection « le temps des jeux ».

Laser jeux d'action. Spectrum jeux action. Pour chacun des deux uvrages, une quinzaine de programmes courts (de 50 à 150 lignes). Pierre onsault, éditions Sybex, 96 p., 9 F.

Lexique micro-informatique. Tous s termes de la micro-informatique vec définition et traduction en nglais. Pierre le Beux, éditions ybex, 140 p., 78 F.

La micro-informatique. Un guide simple, clair et pratique pour démystifier l'informatique. Draussac et Patricia Marescot, éditions Syros, collection mode d'emploi, 138 p., 35 F.

• **MO 5 - 56 programmes. TO7/70 - 56 programmes. Atmos.** Des applications dans le domaine de la gestion, des finances, de l'éducation, etc., qui utilisent un même ensemble de sous programmes. Stanley R. Trost, éditions Sybex, 180 p., 78 F.

• **MO 5, jeux d'action.** Une quinzaine de jeux en basic, adaptés aux apprentis programmeurs, 96 p., 49 F.

• **MO 5, premiers programmes.** Manuel de programmation pour débutant. Rodnay Zaks, éditions Sybex, 248 p., 98 F.

• **Nouveaux jeux sur Atmos.** Trente programmes de jeu en couleur et sonorisés, mais qui ne sont accompagnés que d'explications très succinctes. C. Kosniowski, Edimicro, 125 p., 88 F.

• **Obtenez le maximum de votre Atari.** Un ouvrage de perfectionnement destiné à ceux qui maîtrisent le langage Basic. Paul Bunn, éditions Eyrolles, 103 p., 75 F.

• **Oric Atmos, votre micro-ordinateur.** Pour les débutants qui veulent découvrir leur Atmos. Michel Bussac, éditions Cedic Nathan, 128 p., 35 F.

• **Oric, premiers programmes. ZX 81, premiers programmes.** Deux manuels de programmation pour débutant. Rodnay Zaks, éditions Sybex, 248 p., 98 F.

• **Premiers pas en programmation pour Oric.** Une initiation originale aux techniques de programmation. Georges Viguier, Edimicro, 168 p., 79 F.

• **Programmer en Basic sur ZX Spectrum.** Initiation au Basic destiné aux débutants. S.M. Gee, éditions Sybex, 196 p., 88 F.

• **Programmer le Forth.** Initiation au langage Forth. Robert van Loo, éditions Marabout, 223 p., 27 F.

• **Les secrets des jeux vidéo.** Manuel d'utilisation pour faire grimper les scores des jeux d'arcades. Jean-Michel Navarre, Encre éditions, 64 p., 29 F.

• **60 programmes pour Casio PB 100.** Un merveilleux outil d'initiation pour les machines Casio PB 100 et FX 802, Tandy PC 4 et Olympia OP 544. Gilles Probst, éditions ETSF, 128 p., 35 F.

• **Sprites and sound on the Commodore 64.** Ou comment maîtriser la programmation du graphisme et du son... à condition de comprendre l'anglais ! Peter Gerard, éditions Duckworth. Importé par Run Informatique.

• **Techniques de programmation des jeux.** Analyse de programmes de jeu classiques. David Levy, éditions du P.S.I., 256 p., 110 F.

• **TI 99/4A à la conquête des jeux !** Quatorze logiciels de jeu couvrant tous les thèmes existants. Pierre Willard, éditions Eyrolles, 116 p., 80 F.

• **TO 7, premiers programmes. Apple II, premiers programmes.** Initiation à la programmation en Basic. Rodnay Zaks, éditions Sybex, 250 p., 98 F.

• **Tout savoir sur le Laser 200-210.** Initiation au Basic et premiers pas en langage machine. Bertrand Ravel, éditions Eyrolles, 100 p., 80 F.

• **Tout savoir sur Multitech.** Pour maîtriser les instructions complexes du Basic et le langage machine du MPF-II. B. Vanryb et R. Politis, éditions Eyrolles, 141 p., 89 F.

• **Le tout micro.** Annuaire très complet et guide de l'informatique. Hachette, 447 p., 99 F.

• **TRS-80 modèle 100, guide de l'utilisateur.** Pour apprendre à connaître et à maîtriser les possibilités du modèle 100. Orson Kellog, éditions Sybex, 144 p., 78 F.

• **VIC 20 à la conquête des jeux.** Initiation à la programmation de jeux et 22 programmes complets. Alain Perbost et Eric Masse, éditions Eyrolles, 177 p., 70 F.

• **Le VIC 20 à l'affiche.** Plus de vingt listings à caractère familial, utilitaire ou ludique, accompagnés d'un organigramme et d'une explication ligne à ligne. Jean-François Sehan, éditions du P.S.I., 144 p., 90 F.

• **VIC 20, jeux d'action.** Une quinzaine de programmes courts mais d'un bon niveau. Pierre Monsault, éditions Sybex, 87 p., 49 F.

• **Votre premier programmes Basic.** Pour apprendre à programmer en quelques heures. Rodnay Zaks, éditions Sybex, 176 p., 98 F. ■



UNE ADRESSE PRÈS DE CHEZ VOUS

Trois grandes fédérations de clubs existent en France, regroupant plusieurs centaines de clubs et des milliers d'adhérents. Pour obtenir les coordonnées du club le plus proche de chez vous, adressez-vous directement à la fédération nationale. **MICROTEL :** la fédération la plus importante et de très loin. Fédération nationale des associations et clubs de micro-informatique : 9, rue Huysmans, 75006 Paris. Tél. : (1) 544.70.23. **MICROFER :** ces clubs sont ouverts à tous, même aux non-cheminots. Ils sont implantés dans les gares à Paris, Versailles, Vitry-sur-Seine, Nanterre, Le Landy, Lille, Amiens, Chalindrey, Strasbourg, Dijon, Clermont-Ferrand, Chambéry, Marseille, Montpellier, Toulouse, Hendaye, Bordeaux, Limoges, Tours et Rennes. Renseignements : 1 *bis*, rue d'Athènes, 75009 Paris. **EPI** (Association d'enseignement public et informatique) : 1, avenue Pierre-Corneille, 78170 La Celle-Saint-Cloud. L'EPI est le club informatique des enseignants.

• **01 AIN. — Bellegarde :** Club informatique du lycée de Bellegarde. **: Montluel :** Micro-club du collège de Dagneux, chemin de Mérigneux. Tél. : (7) 824.14.91. **Pont-de-Vaux :** Club micro-informatique. Centre socio-culturel. Tél. : (85) 33.71.83. **Thoissey :** Club informatique. Collège. Tél. : (74) 04.02.73. • **02 AISNE. — Saint-Quentin :** Club du lycée Henri-Martin, place Edouard-Branly. Tél. : (23) 62.25.97. **Soissons :** Micro-club, 16, boulevard Gambetta. • **03 ALLIER. — Montluçon :** Club informatique IUT, avenue Aristide-Briand. Tél. : (70) 29.36.55. • **04 ALPES DE HAUTE-PROVENCE. — Manosque :** MJC de Manosque. Tél. : (92) 72.19.70. • **06 ALPES-MARITIMES. — Cagnes-sur-Mer :** Puce Azur, villa Les Orangers, rue des oliviers, Cros-de-Cagnes. Tél. : (93) 73.16.61. **Nice : ADRIM** (Association pour le développement et la recherche de l'informatique médicale), 17, rue de Paris. Tél. : (92) 85.64.64. **Club informatique du lycée Calmette,** 5, avenue du Maréchal-Foch. **Gizmo-club,** 9, rue Auguste-Gal. **Médipost,** 51, boulevard de Cessole. Tél. : (93) 37.30.97. **MSI Club,** 7, boulevard Saint-Roch. Tél. : (93) 56.01.20. **Pro-EAO.** Laboratoire de chimie organique, Université de Nice, parc Valrose. Tél. : (93) 51.91.00. **Roquebrune-Cap-Martin :** Centre culture et loisirs, rue Honoré-Augier. Tél. : (93) 35.20.69. **07 ARDECHE. — Le Cheylard :** Club sur TO 7. 11, rue Louis-Vincent. • **08 ARDENNES. — Charleville :** Fédération des œuvres laïques, 4, quai Mialaret. Tél. : (24) 57.43.53. **Revin :** CSAR (Comité scientifique ardennais et revinois), 28, rue Galilée. Tél. : (24) 40.18.47. • **12 AVEYRON. — Decazeville :** Club informatique. Comité d'animation culturelle, 4, avenue Cabrol. Tél. : (65) 43.37.01. • **13 BOUCHES-DU-RHONE. — Marseille : Commodore club méridional.** La Fauvière, bât. A 1, chemin de Saint-Loup, 13010 Saint-Trône. Tél. : (91) 35.50.72. **Tigr 13 UAS Rouet,** rue Benedetti, 13008. Tél. : (91) 66.43.02. **Club micro-diffusion formation,** 4, rue Michel-Gachet, 13007. Tél. : (91) 52.17.59. **Club poly micros ITM 2,** Institut technique méditerranéen de maintenance, 108, rue Consolat, 13001. Tél. : (91) 84.72.06. **Aix-en-Provence : Club de micro-informatique aixois,** Centre social de Val-Saint-André. **CRIJM** (ADMI), 37 *bis*, boulevard Aristide-Briand. Tél. : (42) 96.03.76. **Eco-informatique,** résidence Sextins, boulevard V.-Coq. Tél. : (42) 27.11.48. **Eguilles :** EPI, chemin des Figons. Tél. : (42) 92.41.45. **Saint-Chamas :** CJL-Ail club jeunesse et loisirs, salle de l'Horloge. Tél. : (90) 50.93.90. • **14 CALVADOS. — Bretteville-sur-Odon :** Microbod, 2, rue de l'Enclos. Tél. : (31) 73.40.00. **Herouville-Saint-Clair :** Micro-informatique 1201, Grande-Delle. Tél. : (31) 93.18.60. **Lisieux : Club informatique du foyer socio-éducatif,** lycée Marcel-Gambier. Tél. : (31) 62.21.89. **Club Informed,** Les Buissonnets. Tél. : (31) 31.00.89. • **16 CHARENTE. — Cognac :** Micromonde Cognac club informatique, 53, rue d'Angoulême. Tél. : (46) 58.54.62. • **17 CHARENTE-MARITIME. — Royan :** Club informatique du lycée mixte d'Etat. M. Jean Avignon. Tél. : (46) 05.14.15. **Verines :** L'informatique pour tous, Les Caillerottes. Tél. : (40) 25.72.10. • **18 CHER. — Bourges :** Micro-Cher, 4, place du 14-Juillet. Tél. : (48) 24.32.31. • **19 CORREZE. — Beaulieu-sur-Dordogne :** Association micro-culture Le Mareau, La Chapelle-aux-Saints. Tél. : (55) 91.12.40. **Brive-la-Gaillarde :** Micro-club informatique briviste, 8, rue La Fontaine. Tél. : (55) 87.77.08. • **21 COTE-D'OR. — Arc-sur-Tille :** Microleader club, 1, rue de la Grosse-Borne. Tél. : (80) 30.93.45. **Dijon : ADAO** (Association pour le développement de l'art par l'ordinateur), 97, boulevard Mansart. Tél. : (80) 30.53.98. **Club des utilisateurs d'ordinateurs de poche,** rue de Lorraine. Tél. : (80) 55.39.85. **Leip Gustave-Eiffel,** foyer socio-éducatif, club informatique, boulevard Champollion. **Venarey-les-Laumes :** MJC. Maison pour tous. Tél. : (80) 96.12.73. • **22 COTES-DU-NORD. — Begard :** La micro-informatique bégarroise, 1, rue du Bon-Sauveur. M. Jacky Cadorel. Tél. : (96) 45.20.10. **Lannion :** Radio pays de Trégor « Médiagora », bourg de Servel. M. Pascal Lebrun-Cordier. Tél. : (96) 48.85.85. **Tregueux :** Club informatique de l'amicale laïque, rue Pasteur. M. Jacky Rio. Tél. : (96) 78.15.79. • **23 CREUSE. — La Souterraine :** Club informatique, maison de la culture, rue Montaudon. **Montron :** Mi-Croquant, rue de Verdun. Tél. : (53) 56.13.40. • **26 DROME. — Die :** Microdie, 19, rue de l'Armellerie. Tél. : (75) 22.22.04. **Portes-lès-Valence :** Club micro-informatique, MJC, maison pour tous, allée Auguste-Delaune, BP 29. Tél. : (75) 57.00.96. • **27 EURE. — Gaillon : AUT TRS 80 33,** résidence « Les Bouvreuils », Villiers-sur-le-Raoule. Tél. : (32) 53.33.06. **Club Sender,** Le Bois-du-Buc, Saint-Julien-de-la-Liègue. Tél. : (32) 53.07.99. **Vernon :** Club micro-informatique du CE de la SEP, BP 802. • **28 EURE-ET-LOIR. — Châteaudun :** Club informatique Dunois, 3, rue Toufaire. Tél. : (37) 45.35.96. **Senantes :** Club Micro-Nogent, 1, chemin du Buhat, La Vallée-de-Dancourt. Tél. : (37) 82.73.20. • **30 GARD. — Les Angles :** Informatique Club Talos, 14, rue de la Roseraie. M. Bernard Javelle. **Saint-Chaptes : Association pour le développement des techniques nouvelles.** M. Max Hagenburger. Tél. : (66) 81.25.88. **Club Oric Atmos.** M. Max Hagenburger. Tél. : (66) 81.25.88. **Uzès :** MJC Uzès Club Informatique. Tél. : (66) 81.25.88. • **31 HAUTE-GARONNE. — Saint-Gaudens :** MJC Club informatique, 1, boulevard Charles-de Gaulle. Tél. : (61) 89.24.19. **Toulouse : APILE,** 33, allée Jean-Jaurès. **ASCII,** club Atom France, BP 375. **Club Microprocesseur Enseelht,** 2, rue Charles-Camichel. Tél. : (61) 62.10.10. **MIC** micro-informatique, club Castela, 20, place du Capitole. Tél. : (61) 23.24.24. **PPCT,** 77, rue Cagire. • **33 GIRONDE. — Bordeaux :** Club informatique du Sud-Ouest ICSO SECT micro-informatique de gestion, 8, rue Ferrière. Tél. : (56) 44.94.22. **Bourg :** Club Soft pour Dai Samonac. Tél. : (56) 68.47.77. **Libourne : Club informatique du Libournais,** 25, rue Jules-Ferry. Tél. : (57) 51.09.96. **Micr'Inf club des utilisateurs Oric 1,** 59, route de Saint-Emilion. **Mérignac :** Girondins de Bordeaux, domaine de Roquevielle. M. Jean-Philippe Pujol. Tél. : (56) 91.63.70. **Pessac :** Club ordinobis, BP 57. M. Misandeau. Tél. : (56) 45.55.16. • **34 HERAULT. — Montpellier : Club ASCII,** école nationale supérieure de chimie, 8, rue de l'Ecole-Normale. M. Pingand. Tél. : (67) 41.07.29. **Micro Computer Club Computer,** Institut France, 3, rue Auguste-Comte. M. Alain Holtzwarth. Tél. : (67) 58.04.71. **Sète : ASCII,** 17, promenade J.-B.-Marty. M. Yves Bacquet. Tél. : (67) 74.38.81. • **35 ILLE-ET-VILAINE. — Dol-de-Bretagne :** Club informatique de la MJC, 1, rue Monseigneur-de-Herce, BP 98. Tél. : (99) 48.37.62. **Rennes :** Club Gizmo, région Ouest, centre de sélection, 3, boulevard Jean-Mermoz. • **36 INDRE. — Deols :** Maison du temps libre - club micro-informatique, 4, route d'Issoudun. M. Michel Cutillas. Tél. : (54) 22.14.28. • **37 INDRE-ET-LOIRE. — Savigne-sur-Lathan :** Intercom informatique, école publique, Gizeux. M. Crosas. Tél. : (47) 96.88.54. **Tours :** Club informatique Saint-Grégoire, 3, quai Paul-Bert. Tél. : (47) 41.21.57. • **38 ISERE. — Grenoble :** ADIRA, 6, rue Billerey. M. L. Berger. Tél. : (76) 87.42.53. **Vienne :** Club électronique informatique, 6, rue J.-Molay. Tél. : (74) 85.40.42. **Voiron :** CRERIV, rue de Belledonne. Mme Mauvais. Tél. : (76) 05.40.03. • **42 LOIRE. — Maclas :** Club informatique, maison des jeunes et de la culture, route de Saint-Julien. Tél. : (74) 59.33.60. • **43 HAUTE-LOIRE. — Monistrol-sur-Loire :** MJC la Maison du Monteil. Tél. : (71) 66.53.52. • **44 LOIRE-ATLANTIQUE. — Cordemais :** Maison de retraite, rue Saint-Samson. Tél. : (40) 72.86.49. **Nantes :** Club informatique Loire-Océan, 8, rue du Refuge. Tél. : (40) 29.35.00. **Micro Galien,** 12 *bis*, boulevard Jean-XXIII. Tél. : (40) 76.73.92. **Saint-Nazaire :** CIEL club interprofessionnel d'échange de logiciels, 17, boulevard René-Coty. Tél. : (40) 22.44.13. • **45 LOIRET. — Saint-Jean-le-Blanc :** Association pour la micro-informatique, 8, rue des Capucins. Tél. : (38) 66.07.30. • **48 LOZERE. — Marvejols :** Aide micro-informatique FAI-FIOC, l'Ecole et la Vie, 2, avenue Pierre-Sémard. • **49 MAINE-ET-LOIRE. — Angers :** Amia, 12, rue du Clon. Tél. : (41) 88.70.14. **Avrille :** MJC, centre culturel Georges-Brassens. Tél. : (41) 34.63.47. • **51 MARNE. — Châlons-sur-Marne :** Club informatique du lycée Pierre-Bayen, 22, rue du Lycée. M. Hubert Ridolphi. Tél. : (26) 64.24.65. **Epernay : Club micro lycée technique d'Epernay,** 8, rue godart-Roger. Tél. : (26) 55.26.94. **Micro club Jules-César,** 1, allée des Pyramides. Tél. : (26) 54.93.63. • **54 MEURTHE-ET-MOSELLE. — Essey-les-Nancy :** CSA du 54ᵉ régiment de transmissions. **Vandœuvre :** Club micro-informatique, Institut des sciences de l'ingénieur, parc Robert-Bentz. Tél. : (8) 355.54.44. • **55 MEUSE. — Bar-le-Duc :** Centre social et culturel Côte Sainte-Catherine, 1, place Sainte-Catherine. M. Roland Corrier. Tél. : (29) 45.20.56. **Verdun :** Micro-informatique pour tous. BP 185. Tél. : (29) 86.66.13. • **56 MORBIHAN. — Lorient :** Amis MZ 80, 11, rue Pierre-et-Marie-Curie. M. Cainjo. Tél. : (97) 64.32.52. **Queven : Groupement d'études astronomiques,** 4, rue des Rhododendrons - Kergren. M. Thierry Trégaro. Tél. : (97) 05.07.53. **Société micro-informatique et santé,** 189, rue du Colonel-Muller. M. Cullerre. Tél. : (97) 83.04.16. • **57 MOSELLE. — Boust :** Ordi Boust, centre socio-culturel Saint-Antoine. M. Nicolas Eccli. **Fameck :** Club informatique du lycée de Fameck. M. Alain Mariatte. Tél. : (8) 760.43.31. **Hayange-Saint-Nicolas :** Centre d'animation sociale et culturelle de Saint-Nicolas-en-Forêt. BP 3. Tél. : (8) 258.06.92. **Metz : Cleef op club** européen entre familiers de l'ordinateur personnel. BP 2097. Tél. : (8) 733.11.61. **Critérium 2000,** 19, rue de la Fontaine. Tél. : (8) 733.11.61. **Sarrebourg :** Amis Maison de l'Agriculture, BP 67, 33, avenue du Général-de Gaulle. Tél. : (8) 723.83.38. **Thionville :** Club informatique, externat Saint-Pierre-Chanel, rue du Chardon. **Vallerysthal-Trois-Font :** Amis, 8, rue des Cerisiers, Hartzwiller. Tél. : (8) 707.50.69. • **59 NORD. — Cambrai :** Association de micro-informatique du Cambresis, 2, rue de Londres. Tél. : (27) 78.24.32. **Douai :** ASSUM, Association des utilisateurs de micro-ordinateurs, 64, rue des Minimes. **Dunkerque : Dainamic Personal Computer users Club,** 9, rue Lavoisier. Tél. : (28) 66.33.39. **Jeunes Sciences,** ▶

Chambre de Commerce et d'Industrie, BP 1/501. M. Roussel. Tél. : (28) 65.97.40. **Escaudain :** Foyer socio-culturel J.-Brel, club informatique, place Gambetta. **La Madeleine :** Centre de culture et d'animation, 35,rue Saint-Joseph. Tél. : (20) 55.19.51. **Lille : Club ZX,** 206, rue Solferino. **CRIC,** Centre de recherches et de créations informatiques, 65, boulevard de la Liberté. M. J.P. Leconte. Tél. : (20) 54.92.40. **Ordi 59,** 206, rue Solferino. **Neuville-en-Ferrain :** Club informatique, collège rue Jules-Verne. Tél. : (20) 94.02.04. **Roubaix : Association Floppymathique,** 54, rue de Lille. M. Robert Courouble. Tél. : (20) 73.94.80. **Club informatique du lycée privé Jean-XXIII,** 10, rue Notre-Dame-des-Victoires. M. Yves Desrousseau. Tél. : (20) 70.78.62. **Valenciennes :** Club informatique lycée Henri-Wallon. M. E. Mokadim. **Villeneuve-d'Ascq : Club informatique LCR des Cygnes,** 6/24, chemin des Cygnes. Tél. : (20) 05.30.95. **Ion soft et dance,** BP 48. M. Coilhac. Tél. : (20) 91.00.42. • **60 OISE. — La Chapelle-en-Serval :** Union micro-informatique du Valois, mairie de Ver-sur-Launette. Tél. : (4) 454.01.69. **Ravenel :** Association périscolaire d'informatique et de télématique, école publique « A », 60130 Saint-Just. Mme Danielle Debray. Tél. : (4) 478.76.08. • **62 PAS-DE-CALAIS. — Calonne-Ricouart :** Club informatique bruaysien, 1, rue Latérale. M. Christophe Waroux. Tél. : (21) 52.57.97. **Lens : Club d'amateurs de micro-informatique,** 2, place de la Gare. BP 101. Tél. : (21) 28.53.61. **Club informatique lycée technique A.-Behal.** BP 119. • **63 PUY-DE-DOME. — Clermont-Ferrand :** Station MU, 16, rue André-Moinier. M. Jean-Michel Blanc. Tél. : (73) 36.88.30. **Lempdes :** Club informatique et électronique Audigier-Joël, 8, rue des Vaygonidières. Tél. : (73) 61.88.77. **Saint-Germain-Lembron :** Central club d'échanges Daï, 14, avenue Jean-Jaurès, Charbonnier-les-Mines. M. Daniel Moulès. Tél. : (73) 54.03.29. • **64 PYRENEES-ATLANTIQUES. — Bayonne :** APIG Formation, 37, rue Maubec. M. Jean-Marc Caumont. Tél. : (59) 56.38.39. **Pau :** Micro-club Pau, rue Tristan-Derenne. Tél. : (59) 80.47.04. • **66 PYRENEES-ORIENTALES. — Perpignan :** Amir Association de micro-informatique du Roussillon, 15, rue de Prades. Tél. : (68) 56.78.70. **Saint-Estève : CIS** (Club informatique stéphanois), centre sportif et culturel. M. André Ardid. Tél. : (68) 92.36.72. **Collège Le Riberal, club informatique.** Tél. : (68) 92.36.84. **Toulonges :** Pico-Ordinateurs club La Verte Deveze, 2, impasse Daguerre. Tél. : (68) 56.86.50. • **67 BAS-RHIN. — Hagueneau :** club informatique MLC, place Robert-Schumann. M. Koch. Tél. : (88) 73.04.22. **Hoenheim :** Centre socio-culturel, 5-7, avenue du Ried. M. Guy Derogis. Tél. : (88) 33.50.42. **Strasbourg : Club informatique du lycée L.-Conffignal,** 11, route de la Fédération. M. Martinez. **Club d'informatique lycée Marie-Curie,** 7, rue de Leicester. M. le proviseur. Tél. : (88) 61.39.77. **Kay Praxis,** Amicale des utilisateurs de portables Kaypro et autres, 5, quai de Roethig. M. Francis Busser. Tél. : (88) 78.15.12. **Maison de quartier de Neudorf, club micro,** 15, rue de Ballon. Tél. : (88) 34.69.44. • **68 HAUT-RHIN. — Colmar :** Club micro de la Chambre de Commerce, 4, rue du Rhin. M. Nail. Tél. : (89) 23.79.23. **Mulhouse :** Club informatique de l'ACSP. BP 1403. M. J.L. Saint-Sevin. Tél. : (89) 54.90.20. **Wittersdorf :** Club micro du Sundgau, 14, rue de Huningue. M. Gilbert Jaegy. Tél. : (89) 40.22.80. • **69 RHONE. — Calluire : ADMI** (Association pour le développement de la micro-informatique individuelle), 25, rue de Marignolles. Tél. : (7) 808.77.48. **Lyon : Euro Computer Shop Lyon Eco informatique,** 50, cours Vitton. Tél. : (7) 824.51.18. **Infomaniaques,** 62, avenue Paul-Santy. Tél. : (7) 801.43.19. **Médée,** 9, rue P.-Florence. Mme Arnaud. Tél. : (7) 854.31.95. **Sainte-Foy-les-Lyon : Club informatique MJC,** 112, avenue du Maréchal-Foch. Tél. : (7) 859.66.71. **Maison des jeunes et de la culture club,** stages de formation, 112, avenue du Maréchal-Foch. M. J.L. Nlepce. Tél. : (7) 859.66.71. **Villeurbanne : IRC - CNRS,** 2, avenue Einstein. Tél. : (7) 893.34.71. • **70 HAUTE-SAONE. — Dampierre-sur-Salon :** CRRI, section de Gray, rue du Moulin. Tél. : (84) 31.07.77. **Gy :** CRRI, section de Gy, mairie de Gy. Tél. : (84) 32.82.81. **Vesoul :** CRRI, section de Vesoul, 29, boulevard Charles-de Gaulle. Tél. : (84) 91.36.29. • **71 SAONE-ET-LOIRE. — Chagny :** ACUOP (Association des clubs d'utilisateurs d'ordinateurs de poche), Cheilly-les-Maranges. **Chalon-sur-Saône : Centre social du stade Fontaine-aux-Loups,** rue Stéphane-Mallarmé. Tél. : (85) 46.16.34. **Club des utilisateurs d'ordinateurs de poche,** 8, rue Albert-Camus. M. Christian Desmigneux. **Mâcon : Club des utilisateurs d'ordinateurs de poche Les Gaudrioles** - Sance. M. Bernard Bernigaud. **Maison des jeunes de l'Héritan électronique et micro-informatique,** 24, rue de l'Héritan. Tél. : (85) 38.16.44. **Le Creusot :** Club des utilisateurs d'ordinateurs de poche, 27, rue Saint-Georges. M. Gabriel Vernot. • **72 SARTHE. — Arnage :** ETIC (Education techniques informatiques et communications), 7, rue des Pêchers. Tél. : (43) 21.13.30. **Le Mans :** Amis association des micro-informaticiens sarthois, route de l'Estérel. Tél. : (43) 72.02.00. • **73 SAVOIE. — Chambéry :** APBLUTH (Association pour la promotion du bulletin UTIL. HX 20), 65, rue des fleurs. M. N. pavlides. Tél. : (79) 62.33.37. **Le Vivier-du-Lac :** Club Apple aéronautique la Grande-Molière. Tél. : (79) 63.42.10. • **75 PARIS. — Paris-1er :** PPC Paris-Chapter, 56, rue Jean-Jacques-Rouseau. M. Philippe Guez. Tél. : (1) 233.87.73. **Paris-2e :** Micro Bourse, 11, boulevard Sébastopol. Tél. : (1) 261.28.49. **Paris-6e : ANII** (Association médicale d'information individuelle), 9, rue Huysmans. Tél. : (1) 544.70.23. **Ouf !** 132, rue de Rennes. Tél. : (1) 544.62.16. **Paris-8e : Cercle micro-visiotique,** 5, rue d'Artois. Tél. : (1) 840.59.59. **Club informatique CTRL Reset,** 172, boulevard Haussmann. M. Richard Chalet. Tél. : (1) 577.31.50. **Pigier « Club du mercredi »,** 26-28, rue de Madrid. Tél. : (1) 233.50.44. **Paris-9e : AFIN CAU,** 54, rue Saint-Lazare. Tél. : (1) 874.38.03. **Club FOL** (Fédération des œuvres laïques de Paris), 12, rue de la Victoire. Tél. : (1) 526.12.30. **Miel,** 18, rue Saint-Lazare. Tél. : (1) 281.09.90. **Paris-10e : AUT** (Association des utilisateurs du TRS 80), 132, rue Lafayette. **AJEFA Kinder école,** 134, rue du Faubourg-Saint-Martin. Tél. : (1) 240.94.54. **Club Magenta,** 18, boulevard de Magenta. Tél. : (1) 208.69.29. **EPS,** 45, rue des Petites-Ecuries. Tél. : (1) 523.35.30. **Fédération des clubs Commodore francophones,** 53, boulevard de la Villette. Tél. : (1) 205.87.75. **Paris-11e :** Ordimath, 125, boulevard Richard-Lenoir. Tél. : (1) 700.40.80. **Paris-12e :** Club 702, 9, rue Rambouillet. **Paris-13e : Association des utilisateurs de TRS 80,** 50, rue Corvisart. Tél. : (1) 770.06.14. **GUFIH,** 47, rue de la Colonie. Tél. : (1) 588.25.81. **Paris-14e : « L'un ou l'autre »,** 9, rue Campagne-Première. Tél. : (1) 322.47.28. **Club informatique architecture,** 110, avenue du Général-Leclerc. Tél. : (1) 545.75.07. **Paris-15e : Club BBC Micro,** 7, rue Jacques-Mauras. **Club Daï France,** 25, rue Bargue. Tél. : (1) 783.88.37. **Paris-16e :** Ma Pomme, 6, rue Paul-Saunière. Tél. : (1) 558.05.78. **Paris-17e : ADETI** (Association pour le développement de l'enseignement), 29, rue Boursault. Tél. : (1) 387.61.15. **Club douanier de micro-informatique,** 5, rue des Colonels-Renard. **Paris-20e : Association Scritinfo,** 359, rue des Pyrénées. **Picard Hubert,** 165, rue Pelleport. Tél. : (1) 797.69.84. • **76 SEINE-MARITIME. — Bonsecours :** ASC Bonsecours, section informatique, mairie de Bonsecours. Tél. : (35) 80.41.62. **Elbœuf :** Club informatique appliquée, lycée Ferdinand-Buisson, 6, rue Auguste-Houzeau. Tél. : (35) 77.46.51. **Fécamp :** Club d'informatique, MJC. BP 59. 20, rue Robert-Duglé. M. Gilbert Cloarec. Tél. : (35) 29.18.37. **Pavilly :** Bornon Gérald club école d'informatique, école publique mixte Les Genêts Sainte-Austreberthe. Tél. : (35) 91.24.89. **Rouen : Ami 76,** Association de micro-informatique de Seine-Maritime. BP 4059. Tél. : (35) 88.06.08. **Epson inernational club Arpin,** 9, rue Percière. M. L. Philippe Roubat. Tél. : (35) 88.08.19. • **77 SEINE-ET-MARNE. — Fontainebleau :** Microplus, 16, rue du Mont-Ussy . Tél. : (6) 422.09.98. **Villeparisis :** Microparisi, 1, rue Jean-Jaurès. Tél. : (6) 427.02.59. • **78 YVELINES. — Achères :** Club informatique Yvelines, 4, allée des Passereaux. M. Bercier. Tél. : (3) 911.09.18. **Guyancourt :** Club EPS micro, école professionnelle supérieure, 25, rue Ambroise-Croizat. Tél. : (3) 43.57.90. **La Celle-Saint-Cloud : Association enseignement public et informatique,** lycée Pierre-Corneille. Tél. : (3) 918.22.23. **Les Essarts-le-Roi :** AMIE (Association de micro-informatique essartoise), mairie. M. R. Gilabert. Tél. : (3) 041.60.66. **Maisons-Laffitte :** USML, section micro-informatique, 26, rue des Côtes. Tél. : (3) 912.19.50. **Sartrouville :** Cagaumic, 1, rue Arago. **Versailles : club informatique foyer socio-éducatif lycée Hoche,** 73, avenue de Saint-Cloud. Tél. : (3) 950.58.21. **Théoric,** 4, petite Place. BP 198. Tél. : (3) 951.29.30. • **79 DEUX-SEVRES. — Châtillon-sur-Thouet :** Club micro-informatique MPT, 9, rue Paul-Gelé. M. T. Lambillard. Tél. : (49) 94.11.27. **Niort :** ISCORE, section des Deux-Sèvres, 10, place du Temple. Tél. : (49) 73.77.67. • **80 SOMME. — Amiens : Club Commodore,** 2, rue André. M. Pierre Mouillard. **Micro Ruche** (club de micro-informatique de la Ruche picarde), 124, rue d'Abbeville. M. Robert Vanheessche. Tél. : (22) 89.11.33. • **81 TARN. - Alban :** AMI (Alban micro-informatique), La Cabanie. Tél. : (63) 55.88.03. • **82 TARN-ET-GARONNE. — Montauban : Club micro foyer de Villebourdon,** 23, rue des Augustins. Tél. : (63) 63.87.13. **Singla Olivier club micro-informatique de Montauban,** école Saint-Martial. Tél. : (63) 63.87.13. • **83 VAR. — Sainte-Maxime :** Club informatique du Golf sambracitain, boulevard Clemenceau. Tél. : (94) 96.10.20. **Toulon :** lycée Dumont-d'Urville, club informatique BAT A. • **84 VAUCLUSE. — Avignon :** Club informatique, 4, rue Alain-Fournier. Tél. : (90) 86.52.32. **Pertuis :** Résidence Bellevue, électronique et modélisme en pays du Lubéron, rue Berlioz. Tél. : (90) 79.34.81. • **86 VIENNE. — Chatellerault :** Micro Chatel, 1, rue Littré, Tél. : (49) 21.23.79. • **87 HAUTE-VIENNE. — Limoges :** Animation et Nature ZX Echange. BP 1055. • **88 VOSGES. — Saint-Dié :** Club d'informatique déodatien, 16, rue linck. Tél. : (29) 56.31.28. • **91 ESSONNE. — Arpajon :** Club informatique de l'AFAE, 18, boulevard Anatole-France. Tél. : (6) 083.25.73. **Corbeil-Essonne :** AFMI, 25, rue des Fours-à-Chaux. Tél. : (6) 075.74.73. **Gif-sur-Yvette :** Réseau 2000, 6, avenue Hoche. Tél. : (6) 828.96.46. **Les Ulis :** Club Léo-Lagrange. BP 66. **Massy :** Club Micromanie, 2, rue des Anglais. Tél. : (6) 011.57.58. **Ris-Orangis :** Association nationale Sciences techniques, Jeunesse, 17, avenue Gambetta. Tél. : (6) 906.82.20. **Saint-Germain-les-Corbeil :** Atelier d'art journal Victor-Lambda, 16, square Rémy-Belleau. **Yerres :** OVE (Organisation vacances éducatives), 61, résidence du Parc. Tél. : (6) 948.99.56. • **92 HAUTS-DE-SEINE. — Boulogne :** Club des utilisateurs Wang, 27 à 33, quai A.-Legallo. **Boulogne-Billancourt :** Boulogne Informatic Club, 36, rue de Paris. **clichy :** Collège Jean-Jaurès, 1, rue René-Veziel. Tél. : (1) 731.82.10. **Colombes :** Club Paris Micro, 19, rue Tilly. Tél. : (1) 242.94.77. **Courbevoie :** CIROCO (club informatique régional de Courbevoie), 12, rue Carpeaux. M. P. Lamy. Tél. : (1) 333.38.83. **Montrouge :** Daï Club France, 139, rue Maurice-Arnoux. M. Yves Tanguy. Tél. : (1) 323.53.94. **Neuilly-sur-Seine :** Association informatique club, 21, avenue de Bretteville. Tél. : (1) 722.23.02. **Rueil :** Club informatique CE-IFP, avenue Bois-Préau. M. Deves. **Saint-Cloud :** Lycée Florent-Schmitt club informatique, 112, rue de la République. Tél. : (1) 771.63.01. • **93 SEINE-SAINT-DENIS. — Aubervilliers :** Club des Charpentiers, 151-153, avenue Jean-Jaurès. Tél. : (1) 834.93.44. **Bondy :** Radis Rivage Contact, 1, avenue Pasteur. Tél. : (1) 850.17.71. **Drancy :** Alif Micro club, 54, avenue Henri-Barbusse. M. Gilles Henry. Tél. : (1) 832.10.44. **Le Pré-Saint-Gervais :** Collège Jean-Jacques-Rousseau club d'informatique, 8, rue Emile-Augier. Tél. : (1) 843.36.40. **Villemomble : Centre télé informatique,** 7 *bis*, boulevard de la République. M. Valdère. **2064,** 20, rue Léo-Desjardins. Tél. : (1) 528.82.59. • **94 VAL-DE-MARNE. — Créteil :** Club informatique Plaisance, 97, rue Laferrière. Tél. : (1) 207.24.23. **Ivry-sur-Marne : Club pour une informatique adaptée,** 41, rue Hoche. M. Paul Serge Sawicki. Tél. : (1) 672.48.73. **OMJI,** Collectif informatique, 17, rue Raspail. M. Paul Serge Sawicki. Tél. : (1) 672.24.85. **Vincennes :** CIIHB, Club d'informatique individuelle Hector-Berlioz, lycée Hector-Berlioz, 106, avenue de Paris. Tél. : (1) 328.07.43. • **95 VAL-D'OISE. — Domont :** Club informatique domontois, centre Georges-Brassens, 46, rue Aristide-Briand. Tél. : (3) 991.25.66. **Ermont :** Club microprocesseurs, MJC Ermont, 2, rue Hoche. Tél. : (3) 959.43.31. **Jouy-le-Moutier :** La Puce jocassienne, maison de quartier. M. J.F. Mallet. **Louvres :** Val-d'Oise Archéométrie, 1, square Edgar-Degas. M. Pierre Muzas. Tél. : (3) 468.72.08. **Luzarches :** Club de micro-informatique, mairie de Luzarches. Tél. : (3) 471.01.99. **Saint-Brice-la-Forêt :** ADETI « Le Village », bât. 12. Tél. : (1) 992.18.66. **Sarcelles :** Gizmo Club, 61, rue Pierre-Brossolette. Tél. : (3) 990.71.25. **Villiers-le-Bel :** Centre socio-culturel, Le Puits-la-Marlière, 32 *bis*, avenue du 8-Mai. Tél. : (3) 990.00.10. • **97 GUYANE. — Remire-Montjoly :** AGAMI, 53, rue Christophe-Colomb, 97300. • **97 GUADEŁOUPE. — Abymes :** INFO GUA, tour 72 Bellevue, n° 2, Grand Camp, 97110. • **98 MONACO - MONTE-CARLO. — Monte-Carlo :** Club des sports et des loisirs, maison des jeunes, 98000. **Monaco :** club ZX 81 et Apple II, 16, esc. du Castelleretto, MC 98000. • **BELGIQUE. — Biesme :** CUFO Club international Oric/Atmos, 1, rue de la Tourette, 5650 Biesme. **Bruxelles : Club informatique Atari Men,** 20, rue des Trévires, 1040 Bruxelles. M. Roland Claes. Tél. : (8) 736.96.14. **DMI Diffusion micro-informatique,** 15, avenue de Brocqueville, B 1200 Bruxelles. M. Stéphane Corteel. Tél. : (02) 735.58.52. **Marc Brisez,** 36, avenue des Neuf-Provinces, B 1080 Bruxelles. M. Marc Brisez. **Hobby Computer Group,** 247, rue Haute, 1000 Bruxelles. M. Philippe Van de Woestijne. **Micro-Puce** 81 Club de l'Institut-Saint-Luc, 57, rue d'Irlande, B 1060 Bruxelles. M. J.P. Lecompte. Tél. : (02) 537.08.70. **Microclub TI Avec J.F. Debecker** 41, B 1200 Bruxelles. M. Ennio Perron. Tél. : (02) 771.38.13. **ZEX 81 Micro club Résidence Europa,** 6, boulevard Léopold-III, bte 15. B 1P30, Bruxelles. **Belgique autre. Dataclub ARD,** 32, rue Alexandre-Daoust, 5500 Dinant. M. J.M. Bouillon. Tél. : (082) 22.27.19. **Microcomputers Users Group. Ecole industrielle supérieure de l'Etat (BME),** 52 Schoonmeer Straat B 9000 Gand (Gent). M. P. De Maeyer. Tél. : (091) 30.23.74. **Dragon Belgique computer users club,** rue des Pinsons 18, B 6788 Halanzy. M. Michel Friès. Tél. : (063) 67.76.18. **Dainamic VZM,** Mottaart, 20 B. 3170 Herselt. M. W. Hermans. Tél. : (014) 59.59.74. **Post-Sharp,** 207, rue sur les Thiers, B 4400 Herseti. M. Daniel Joly. Tél. : (041) 64.49.44. **Micro GDV Club informatique** (groupe radio-amateurs verviers), rue de l'Eglise 54, B 4710 Lontzen. M. André Brixhe. Tél. : (087) 88.25.25. **Club Micro Europe** (Sinclair), chemin du Moulin 38, B 1328 Ohain. M. Raymond Betz. Tél. : (02) 653.74.68. **club artisanal et culturel, atelier micro-ordinateur,** rue du Presbytère 1 A, B 5600 Tamines Sambreville. M. Léopold Loriaux. Tél. : (071) 77.26.13. **Club informatique City,** Collège Notre-Dame, 30, rue des Augustins, B 7500 Tournai. M. Jean-Pierre Favier. Tél. : (069) 22.34.12. **Micho Micro-Informatique** Club Hainaut Occidental, rue des Choraux 21, B 7500 Tournai. M. Michel Devos. Tél. : (069) 22.40.92. **Informatico,** 50, rue Maréchal-Foch, B 6760 Virton. M. Jacky Antoine. Tél. : (063) 57.92.33. • **SUISSE. — CCG Club Commodore de Genève,** BP 150 CH 1225 Chene Bourg (GE). **Robothèque club de micro-informatique,** route des Acacias 18, 1227 Genève. M. Karl Balej. Tél. : (022) 42.21.04. **John Lingg ,** voie de Gex 65, CH 1218 Grand Saconnex. M. John Lingg. Tél. : (022) 98.83.38.



ILLEL
Le futur tout de suite
HIFI - VIDEO - MICRO-INFORMATIQUE
ILLEL 86 Bld Magenta 75010 PARIS
201 94 68 - Métro : Gare de L'Est
du Mardi au Samedi 9H30 à 12H30 et 14H00 à 19H00
et le Lundi de 15H00 à 19H00
PRIX BAS...SOLDES, RECORDS BATTUS...
ET TOUTES LES NOUVEAUTES POUR LES FETES : TELEPHONEZ-NOUS !!!
VENTE PAR CORRESPONDANCE OU AU MAGASIN
CBS
Console Coleco + 2 K7 Surprise ...1270
Ordinateur ADAM Complet.......... 5900
Schtroumpfs + Space Fury..........295
Space Panic + Cosmic Avenger.....295
ATARI
K7 Starpath pour ATARI Supercharger :
Suicide Mission+Party mix+Fireball.195
VCS 2600 CX + 2 K7 Surprise...... 650
Q Bert + Réactor.................. 295
Mouse trap + Sky Skipper.......... 195
Wizard of Word + Gorf.............. 195
Venture + Carnival................. 195
Cosmic Ark + Star Voyager......... 195
Solarfox + Robot Tank.............. 195
Atari 600 XL..Péritel Pal..............1699
Atari 800 XL..."......."........"..........2199
Disk drive (pour 600 et 800 XL)... 2899
Imprimante 4 couleurs................ 899
Imprimante qualité courrier.......... 3300
Track ball (Rollercontrol)............. 395
MATTEL
Console + 2 K7 Surprise............ 790
Echec + Reversi.................... 150
Sea battle + Hockey................ 150
Boxing + Football.................. 150
Armorbattle + Royal Dealer......... 150
Snafu + Subhunt.................... 150
Backgamon + Night Stalker.......... 150
Lock'in chase + Base Ball.......... 150
B17 Bomber + Space Spartan........ 150
Sark Shark + Tennis................ 195
THOMSON
Alice 90 + 2 K7 Surprise............. 1190
Coffret Alice + Attaché case et lecteur
de cassette + 5 K7 Surprise.........2495
Thomson MO 5 + 2 K7 Surprise.........2450
Thomson TO 7-70 + 2 K7 Surprise3300
SEGA - SC 3000.+ 1 K7 Surprise .2200
Tennis + Pop Flamer.................. 295
NSub + Flipper........................ 295
Pacar + Border Line................... 295
COMMODORE
Commodore 64 Péritel + Floppy
disk 1541..Pal 4990
Moniteur couleur (en option)........2990
Nombreux programmes disponibles
TEXAS
MODULE POUR TEXAS INSTRUMENT TI 99/4 A
Burger Time + Yahtzee.....................195
Mash + Othello.............................195
Hopper + TI Invader........................195
Startrek + Alien Addition.................195
Super Demon Attack + Zero Zap 1.........195
Jaw Breaker 2 + Demolition division.....195
Hen House + Ambulance....................295
Gestion Privée + TI Calc..................395
TI Logo + Statistique......................395
Saint Nick + Matches Box..................295
Météor Multiplication + Aligator Mix...... 95
Music Maker + Addition Soustraction....... 95
Hangman + Zero Zap 2...................... 95
ACCESSOIRES DIVERS
Quick Shot I...Pour Atari - C64 ou VIC20..140
Quick Shot II.................................190
Disquettes vierges 5 pouces 1/4 (10).......159
K7 Data Le lot de 12 K7.....................100
Quantité limitée jusqu'à épuisement des stocks - Etabli le 15 Octobre 1984. Matériels soldés avec garantie totale 1 An.
NOM:
Prénom:
N° Rue:
Code: Ville:
Tél:
Ci-joint Chèque ou CCP de
Pas d'envoi contre remboursement.
BON DE COMMANDE EXPRESS
Je commande ferme et désire recevoir d'urgence
Qte
Prix
Total
DATE:
SIGNATURE des parents:
Frais de Port
45.00
TOTAL A PAYER

LA MICRO DE A A Z

ADRESSE - Un nombre ou un nom grâce auquel l'ordinateur connaît l'emplacement en mémoire d'une information.

ALGORITHME - Ensemble des étapes et des opérations à effectuer pour réaliser un programme.

ANTIOPE - (Acquisition Numérique et Télévisualisation d'Images Organisées en Pages d'Ecritures) Plus simplement, le nom du système français de vidéotex. Antiope utilise le réseau de diffusion de la télévision.

ASSEMBLEUR - Programme capable de traduire directement en langage machine un programme écrit en langage d'assemblage et par extension, ce langage d'assemblage lui-même.

AZERTY - Les premières lettres du clavier de machine à écrire français, et donc le nom donné à ce clavier.

BANQUE DE DONNÉES - Ensemble d'informations concernant un sujet particulier, contenu dans un ordinateur central. On accède à ces données au moyen d'un terminal, relié directement à cet ordinateur, ou au moyen d'un Minitel ou d'un micro-ordinateur muni d'un modem, utilisant le réseau téléphonique.

BASE DE NUMÉRATION - Nombre de chiffres définissant un système de numération. En base 10, il y a dix chiffres (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9). Les ordinateurs utilisent le système binaire, défini par 0 et 1. Le nombre « deux » en base 10 s'écrit « 10 » en base 2.

BASIC - (Beginner's All purpose Symbolic Instruction Code) Le langage de programmation le plus répandu pour l'initiation à la programmation en micro-informatique. C'est un langage interprété, c'est-à-dire qu'il traduit en langage machine un certain nombre de mots qu'il comprend. La contrepartie de sa facilité d'emploi est sa lenteur et son inaptitude à certains travaux.

BAUD - Unité de mesure de la vitesse de transmission d'information. Un baud correspond à un bit par seconde. Le réseau Télétel fonctionne en 1 200 bauds.

BIT - (Binary digit) C'est l'unité élémentaire d'information qui peut prendre la valeur 0 ou 1. En groupant 8 bits (qui forment un octet), on peut former 256 combinaisons. A chaque combinaison sera attribuée une instruction (un chiffre, une lettre, un ordre précis).



BOUCLE - Une partie d'un programme qui est exécutée de façon répétitive. On peut indiquer le nombre de boucles à effectuer ou donner une condition de sortie.

BUG - Une erreur dans un programme qui l'empêche de fonctionner. On dit « débuguer » pour supprimer les erreurs qui se sont glissées dans le programme.

BUS - Câble qui permet la transmission dans les deux sens d'informations entre l'ordinateur et un périphérique ou entre deux périphériques.

BYTE - Octet, en anglais. Ne pas confondre avec bit. 8 bits = 1 byte.

CARTE - Ensemble de composants électroniques placés sur un support généralement en plastique. La carte peut être ainsi enfichée dans l'ordinateur. Une carte peut apporter la couleur, augmenter la puissance de la mémoire, etc.

CARTOUCHE - Mémoire additionnelle ou programme (souvent de jeu), présenté sous la forme d'un boîtier en plastique à enficher sur l'ordinateur. Fiables et de chargement quasi-instantané, les cartouches sont aussi plus chères que les cassettes.

CASSETTE - Cassette classique de magnétophone, sur laquelle peut être enregistré un programme. C'est le système de sauvegarde le moins cher, mais aussi le plus lent et le moins fiable.

CHARGEMENT - (En anglais « loading ») Mise en mémoire vive d'un programme stocké sur cassette, disquette, cartouche...

CHIP - « Puce » en anglais.

CIRCUIT INTÉGRÉ - Circuit miniaturisé dont le cœur est constitué d'une « puce » de silicium et qui se présente sous la forme d'un parallélépipède de plastique, muni de pattes de métal pour les connexions.

COBOL - Abréviation pour Common Business Oriented Language. Langage de programmation évolué, particulièrement adapté aux grosses applications de gestion.

COMPILATEUR - Logiciel qui traduit en langage machine un programme écrit en langage évolué, en une seule fois.

CONFIGURATION - Composition d'un système informatique : capacité mémoire, périphériques, système d'exploitation.

CONSOLE DE JEUX - Micro-ordinateur à vocation uniquement ludique, qui fonctionne avec des cartouches, et sur lequel on ne peut pas programmer (pas de clavier).

CP/M - (Control Program Micro-computer) Système d'exploitation créé en 1976 par Digital Research pour les micro-ordinateurs utilisant les microprocesseurs Z80 et 8080, très utilisés dans les micro-ordinateurs à usage professionnel.

CRAYON OPTIQUE - Sorte de crayon équipé d'une cellule photo-électrique. Relié à l'ordinateur par un câble, il permet de donner des ordres uniquement en pointant l'écran.

DISQUETTE - (ou disque souple) Support magnétique (en forme de disque...) qui permet de garder en mémoire des programmes. Un lecteur de disquettes revient beaucoup plus cher qu'un lecteur de cassettes, mais la sauvegarde sur disquette est beaucoup plus rapide et fiable que celle sur cassette. Le format le plus courant est de 5 pouces 1/4 (de diamètre). Il existe des disquettes simple ou double face en simple ou double densité. Leur capacité peut aller de 80 Ko à plusieurs centaines de kilo-octets.

E.A.O. - (Enseignement Assisté par Ordinateur) Ensemble des applications pédagogiques de l'ordinateur.

EDITEUR - Logiciel intégré à l'ordinateur grâce auquel il est possible d'écrire et de modifier des textes à l'écran en déplaçant le curseur pour effectuer les modifications à l'endroit voulu.

EXTENSION - Matériel qui s'ajoute à un ordinateur pour en augmenter les possibilités.

FLOPPY DISK - Disquette en anglais.

FORMATAGE - (ou initialisation) Opération effectuée par l'ordinateur sur une disquette vierge, qui consiste à dessiner les pistes et les secteurs grâce auxquels l'ordinateur pourra aller retrouver une information. Un ordinateur ne peut utiliser que les disquettes formatées selon son propre système.

FORTH - Langage de programmation très puissant qui présente l'originalité de pouvoir être enrichi au gré de l'utilisateur. Il est rapide et peu gourmand en place mémoire.

FORTRAN - (Formula Translator) Langage de programmation principalement utilisé par les scientifiques, bien adapté aux mathématiques.

HARD-WARE - Mot anglais. Matériel (ordinateur, périphérique, extensions...) opposé à soft.

IMPRIMANTE - Périphérique qui permet d'imprimer sur papier des listings de programmes ou de textes. La vitesse varie selon les types d'imprimantes, de 10 à 100 caractères environ par seconde. La qualité de l'impression est fonction du procédé employé. La meilleure est dite « qualité courrier ».

INSTRUCTION - Ordre donné à l'ordinateur dans un langage de programmation. Une suite d'instructions cohérentes forme un programme.

INTERACTION - Dialogue entre l'homme et la machine.

INTERFACE - Ensemble du matériel et du logiciel qui relie l'ordinateur à des périphériques.

INTERPRETEUR - Programme spécial qui traduit ligne par ligne un langage interprété (comme le Basic) en langage machine.

JOYSTICK - Manette de jeu, en anglais.

Ko ou **K** - Abréviation de kilo-octet. Unité de mesure des capacités de mémoire des ordinateurs, qui vaut 2^{10} octets, soit 1 024 octets.

LANGAGE DE PROGRAMMATION — Ensemble des ordres par lesquels un ordinateur peut effectuer des tâches.

LANGAGE MACHINE - Langage en code binaire (suite de 0 et de 1), qui est le seul compris par l'ordinateur.

LANGAGE INTERPRÉTÉ - Langage dont les programmes sont traduits, instruction par instruction, en langage machine. Les langages interprêtés sont les plus lents, mais aussi les plus simples à utiliser (par exemple le Basic).

LANGAGE COMPILÉ - Langage dont les programmes sont traduits en bloc en langage machine.

LANGAGE D'ASSEMBLAGE - Langage qui peut être traduit directement en langage machine, mais dont l'utilisation est facilitée par une notation symbolique.

LECTEUR DE DISQUETTES - Périphérique qui permet l'enregistrement et la lecture de disquettes. Chaque ordinateur n'accepte que le type de lecteur de disquettes qui lui est propre.

LISTING - (mot anglais) Liste de toutes les instructions d'un programme, sur l'écran ou sur papier.

LOGICIEL - Synonyme de programme. Un logiciel peut être intégré à l'ordinateur, mais est plus souvent proposé sur cartouche, cassette ou disquette.

LOGO - Langage de programmation, facile à utiliser, qui est particulièrement adapté aux enfants. A la base, il s'agit d'un curseur (la « tortue ») qui permet de dessiner en donnant des ordres simples.

MANETTE DE JEU - (Joystick en anglais) Périphérique composé d'un levier multidirectionnel et d'un bouton « action ». Le levier permet de déplacer facilement le personnage ou l'objet principal du jeu. Le bouton « action » permet de tirer, sauter, etc.

MÉMOIRE - Dispositif qui permet de conserver et de retrouver des données et des programmes. La capacité de la mémoire est mesurée en Kilooctets (1 Ko = 1 024 octets).

MÉMOIRE MORTE - (abréviation anglaise : ROM). Mémoire « indélébile » qui ne peut pas être modifiée. Le Basic et la gestion de l'écran sont généralement stockés en mémoire morte.

MÉMOIRE VIVE - (abréviation anglaise : RAM). Mémoire disponible pour l'utilisateur, dont on peut modifier le contenu. Sauf dispositif particulier, le contenu de la RAM disparaît quand on coupe l'alimentation de l'ordinateur. Attention ! Sur certains ordinateurs familiaux, la mémoire vive disponible en Basic pour l'utilisateur est sensiblement inférieure à la mémoire vive totale.

MINITEL - Terminal du système Télétel qui se branche sur le réseau normal du téléphone. Il se compose d'un écran noir et blanc et d'un clavier de type machine à écrire.

MODEM - Abréviation pour modulateur-démodulateur. Dispositif permettant la transmission de données entre deux ordinateurs par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique.

MS/DOS - (abréviation anglaise) Système d'exploitation des ordinateurs professionnels utilisant les microprocesseurs 8086 et 8088. L'ordinateur *IBM PC* tourne sous MS/DOS.

OCTET - Ensemble de huit bits qui permet de stocker un caractère ou un chiffre (pour les ordinateurs huit bits).

ORGANIGRAMME - Représentation graphique des différentes étapes d'un programme, que l'on réalise au cours de l'élaboration de ce programme.

PARALLÈLE - Dans une transmission en parallèle, les bits sont acheminés octet par octet (c'est-à-dire sur huit lignes parallèles).

PASCAL - Abréviation. Langage de programmation relativement simple à utiliser, qui est compilé et interactif. Il demande beaucoup de place en mémoire, ce qui présente un gros handicap pour les micro-ordinateurs familiaux.

PÉRIPHÉRIQUE - Tout équipement qui se raccorde à l'unité centrale de l'ordinateur, et qui échange avec elle des informations (imprimante, lecteur de cassette, etc.).

PÉRITEL - Abréviation pour péritélévision. Prise péritel : prise rectangulaire de 21 broches qui équipe tous les téléviseurs vendus en France depuis 1980. Elle permet de brancher facilement un micro-ordinateur ou un magnétoscope, et d'obtenir une image d'excellente qualité.

PIXEL - Abréviation anglaise pour « picture element ». Plus petit rectangle qu'il est possible de définir sur l'écran. Les images seront d'autant plus précises que le nombre de pixels est élevé.

PROGICIEL - Abréviation pour produit logiciel. Logiciel professionnel produit à de nombreux exemplaires, et qui accomplit une tâche précise.

PUCE - (en anglais « chip ») Petite pastille de silicium de quelques millimètres de côté, qui contient l'équivalent de milliers de transistors.

QWERTY - Les premières touches du clavier de machine à écrire anglais, et donc le nom donné à ce clavier.

RAM - Abréviation anglaise pour Random Access Memory. En français : mémoire vive.

RESET - Mot anglais. Touche reset : touche spéciale qui permet d'arrêter un programme, même en langage machine. Sur certains ordinateurs, la touche « Reset » efface le programme en mémoire.

RÉSOLUTION - « Finesse » de l'image sur l'écran. Si le nombre de pixels ou points est très élevé, on parle de haute résolution (habituellement 192 × 256 points).

ROM - Abréviation anglaise pour Read Only Memory. En français : mémoire morte.

RS 232 C - Norme d'interface, série très courante utilisée pour les modems, imprimantes, etc.

SAISIR - Entrer de nouvelles instructions dans la mémoire de l'ordinateur, le plus souvent à l'aide du clavier, mais également avec une « souris » ou un crayon optique.

SAUVEGARDER - Enregistrer pour le conserver un programme sur cassette, sur disquette ou éventuellement sur une cartouche.

SÉRIE - Dans une transmission en série, les bits sont acheminés les uns derrière les autres sur un seul câble. Moins rapide que la transmission en parallèle, elle est par exemple utilisée avec l'interface RS 232 C.

SOFT-WARE - Mot anglais. Ce qui n'est pas du hard... c'est-à-dire les logiciels.

SOURIS - Petit boîtier relié par un fil à l'ordinateur dont les déplacements permettent d'agir sur le curseur.

SPRITE - Mot anglais. En français : « lutin ». N'existe que sur certains ordinateurs. Ensemble de points qu'il est possible de déplacer en bloc. Ce procédé facilite beaucoup l'animation.

SYSTÈME D'EXPLOITATION - Programme généralement résidant en mémoire morte qui contrôle le fonctionnement d'un ordinateur. CP/M et MS/DOS sont des systèmes d'exploitation.

TÉLÉTEL - nom propre. Système vidéotex français qui utilise le réseau téléphonique.

TÉLÉTEXTE - Autre nom d'Antiope.

UTILITAIRE - Programme destiné à réaliser une opération courante. Par exemple effectuer du tri, formater une disquette...

VIDÉOTEX - Système télématique destiné au grand public qui permet d'accéder à des banques de données. Antiope est un vidéotex passif où l'on ne peut que consulter les informations (par exemple un bulletin météorologique). Télétel est un vidéotex actif, où l'on peut par exemple passer des commandes à des magasins de vente par correspondance.

INDEX

DES ARTICLES ET SUJETS PARUS DANS TILT DU N° 8 AU N° 16

R-S

T

U-V

W-X-Y-Z

PETITES ANNONCES

ACHATS

A06/1 – Achète TI 99/4 A bas prix car peu de moyens. **Denis DUBOIS, Bourgogne « B » 400 Kellermenn, 88100 Saint-Dié. Tél. : (29) 56.57.84.**

A06/2 – Cherche magnéto-cassette pour Atari 600 XL à moins de 500 F, vends K7 pour VCS Atari : E. T. Raiders, Star Wars et Defender. **PASCAL, Quimper. Tél. : (98) 95.16.58.**

A06/3 – Pour console Colecovision achète Pitfall II ou échange contre James Bond 007 ou vends James Bond 007 400 F (prix d'origine 535 F). **Christophe ARROIS, 70, allée de la Forêt, 51200. Tél. : (26) 54.09.91.**

A06/4 – Cherche pour TI 99/4 interface RS 232 (urgent). Merci. **Jean-Claude HUART, 42, rue Daniel-Casanova, esc. 5, pte 210, 93300 Aubervilliers. Tél. : 834.56.84 (après 17 H).**

A06/5 – Achète ZX 84 + 16 K (ou plus) avec manuels + accessoires + K7 (si possible), le tout en bon état, moins de 600 F, urgent ! **Gwénaël TOURNADE, 22, rue du Colonel-Moll, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 308.53.75.**

A06/6 – Achète tout module et toutes sortes de périphériques pour TI 99/4 A, oui, oui vous avez bien entendu, tout concernant le TI 99/4 A. **Fabrice SCIANGULA, 26, rue Gaston-Bazille, 34470 Pérols (Hérault). Tél. : (67) 50.07.04.**

A06/7 – Achète pour Dragon 32, unité de disquettes (Disk Drive 184 K) + programmes commerciaux (Listings et K7). **Cédric KURTH, Dîme 80, CH-2000 Neuchâtel, Suisse. Tél. : 3833.14.94.**

A06/8 – Enfant 12 ans cherche Atari 600 ou 800 XL. Prix maximum : 500 F, appareil en état de marche, paierai frais de transport. **David LEVY, 6, allée Elsa-Trolet, 91300 Massy. Tél. : (6) 011.16.39.**

A06/9 – Achète toutes K7 Atari, CBS Coleco, Activision, Parker, Imagic, Xenox, Mattel, Intellevision, etc., à bon prix, tous formats. Vends également très nombreuses K7 toutes marques (Atari, CBS et quelques Mattel). **Romuald DAUBES, Catonvielle, 32200 Gimont.**

A06/10 – TI 99/4 A. Recherche module mini-mémoire (+ manuel). **Benot DAMAY, 14, allée Sylvia, 59130 Lambersart.**

A06/11 – Achète module turbo CBS et autres K7 pour la console Coleco à prix raisonnables, envoyer propositions. **Thierry LE LIVEC, Talhouet Kervignac, 56700 Hennebont. Tél. : (97) 76.28.99.**

A06/12 – Achète jeux sur disquettes pour Apple IIe et échange second lecteur de disquettes contre Strange Nova, Spidey, Titans et Strange. **Emmanuel SABY, Ecole maternelle du Plan du Bourg, 13200 Arles. Tél. : (90) 96.55.93.**

A06/13 – Achète ou échange Rocket Raider pour Spectrum à prix coûtant + port. Echange autres K7 pour Spectrum. **François MOREC, 13, rue du Gouvernement, 01600 Trévoux. Tél. : (74) 00.10.60.**

A06/14 – Achète ou échange programmes pour Atari 800 XL. **Jacques LAVELOT, 25, rue Godon, 92700 Colombes. Tél. : 781.79.24.**

A06/15 – Achète à partir du mois de septembre console CBS ou Mattel bon état avec ou sans K7 à partir de 2 000 F minimum (le lot). **Marc BELGUET, 1, rue Alexis-Leaud, 78320 La Verrière. Tél. : (3) 461.74.10.**

A06/16 – Achète K7 CBS Coleco Miner 2049, Rocky, D. Kong Jr. Faire offres. **Etienne HARDY, 18, rue des 3 Frères-Lièvre, 54136 Bouxières-aux-Dames.**

A06/17 – Achète module n° 1, l'adaptateur multi-service de CBS, prix raisonnable, urgent. **Serge COHEN, 7, rue du Disque, 75013 Paris. Tél. : 583.10.88 (en semaine après 17 h).**

A06/18 – Cherche pour TI 99/4 A cartouche basic étendu et cartouches de jeux. **Max JOLIVET, 2, rue du Polygone, 25031 Besançon Cedex. Tél. : (81) 50.45.97.**

A06/19 – Achète Apple IIe ou II + B.E. 2 Drives et moniteur couleur ou monochrome 5 000 F. **Rémy RATEAU, 78, rue Vauvenargues, 75018 Paris. Tél. : 627.18.83 (après 17 H).**

A06/20 – Cherche ZX 81 + 16 Ko + manuels. **Luc RODRIGUEZ, 91, boulevard Raspail, 75006 Paris. Tél. : (1) 548.26.53.**

A06/21 – Cherche toutes K7 pour CBS Coleco, prix raisonnable. Vends K7 CBS : Space Fury pour 250 F (à débattre). **Stéphane CHAGNAUD, Le Bas Moulin, 87200 Saint-Junien. Tél. : (55) 02.26.21.**

A06/22 – Achète Flipper bon état de marche, pas trop cher. Téléphonez à partir de 20 h le week-end seulement. **Emmanuel MOINDREAU, 8, rue de la République, 91720 Maisse. Tél. : (5) 499.55.52.**

A06/23 – Cherche K7 Vectrex, Scramble et Spike. Faire



IMPORTANT !

Désormais, nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation aux frais forfaitaire de 65 F pour certaines catégories de petites annonces **(achats et vente),** les autres demeurant gratuites **(échanges, clubs et tournois).** Nous avons pris cette décision de manière à assurer à nos lecteurs un meilleur service. Afin de publier rapidement vos annonces payantes, celles-ci devront parvenir à la rédaction avant le 15 du mois précédent la parution. La parution des annonces reçues après cette date sera automatiquement reportée au numéro suivant.

Pour toute insertion, écrire dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes).

Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement.

Vous joindrez pour chaque annonce payante un règlement de 65 F par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 4608.54 J.)

Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

Ne rien inscrire dans ces cases.

DEMANDE D'INSERTION

à retourner accompagné de votre règlement à Tilt : 2 rue des Italiens, 75009 Paris

RUBRIQUE CHOISIE :

- **ACHATS (65 F)**
- **VENTES (65 F)**
- **ÉCHANGES (GRATUIT)**
- **CLUBS (GRATUIT)**
- **TOURNOIS (GRATUIT)**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

Ne pas oublier d'inscrire votre adresse complète et, le cas échéant, votre téléphone.

offre. Vends jeu Touché coulé ou échange contre K7. **William TARTARIN, 16, rue du Pont-à-Mousson, 95100 Argenteuil. Tél. : 411.18.13 (après 18 h).**

A06/24 — Achète toute K7 compatible avec CBS Colecovision (Looping, Donkey Kong Jr, Time Pilot, Popeye, Nova Blast, etc.) de 200 à 300 F. **MAHIEUX Pascal. 2, rue Rossini, apt. 45, 02100 Saint-Quentin.**

A06/25 — Cherche TV couleur avec prise péritel si possible + magnéto cassettes (prise Din) + programmes pour Oric 1 + livres sur le 6502 A (Oric). **JILLIOT Hugues. 45, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix. Tél. : (20) 26.91.38.**

A06/26 — Cherche micro, jeu vidéo, télé coul. port. pour club personnes âgées, ceci contre envoi d'un chèque en mesure caisse à livraison. Merci pour eux. **M. BAUVALLET (Club). École du Port, 91150 Étampes.**

A06/27 — Achète K7 CBS Coleco Time Pilot, Donkey Kong Jr, Space Paniq et K7 Parker ou, Imagic, etc. 950 F maxi. Envoyer liste et prix. **FOLLACO Patrick. L'Oliveraie, chemin des Courcette, 06220 Golfe-Juan. Tél. : (93) 63.73.69.**

A06/28 — Achète jeu d'aventure en français pour le Vic 20 au prix de 70 F ou échange ce jeu contre Blitz et Night Parck ou contre dix Picsou. **LELONG Xavier. Immeuble Auvergne n° 18, impasse Borlé, 76200 Dieppe. Tél. : (35) 84.09.16.**

A06/29 — Cherche pour ZX 81 + 16 K progs. Black Cristal, Galaxian, Defender, Invaders ou échange contre Tyranos Aurus, Rex, Moon Patrol ou les deux 50 F. **TOURNADE Laurent. 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

A06/30 — Recherche manuel explicatif du jeu pour Oric : The Hobbit (original ou photocopies) faire offre à l'adresse suivante. Merci d'avance. **SOLA Eric. 12, rue de Ruffi, 13003 Marseille.**

A06/31 — Achète K7 CBS module Turbo pour un prix raisonnable.. **DESSIRIER Cyril. 5, passage de l'Industrie, Issy-les-Moulineaux. Tél. : 554.08.40.**

A06/32 — Cherche VCS Atari ou Mattel ou CBS à un prix raisonnable, si possible avec K7. Urgent. Merci. **DE SILLY Charles. 65, rue de Bretagne, 75003 Paris. Tél. : 277.61.08.**

A06/33 — Cherche VCS Atari ou Mattel ou CBS à un prix raisonnable, si possible avec K7. Urgent. Merci. **Charles DE SILLY, 65, rue de Bretagne, 75003 Paris. Tél. : 277.61.08.**

A06/33 bis — Cherche programmes pour Casio PB 700 : manuels ou mensuels pour achat éventuel. **Emmanuel FORESTIER, 74, rue du Chèvrefeuille, 49000 Angers. Tél. : (41) 68.02.51.**

A06/34 — Lycéen 15 ans cherche Flipper Haunted House bon état, prix raisonnable. **Laurent PASCAL, 61100 Flers de l'Orne. Tél. : (33) 66.22.75.**

A06/35 — Enfant 15 ans cherche Apple II[e] + moniteur couleur + lecteur de disquettes + manuel d'utilisation en parfait état de marche pour moins de 5 000 F. **David CAMUS, 1, rue de Moissac, 44800 Saint-Herbain. Tél. : (40) 46.54.58 (après 18 h).**

A06/37 — Achète à bas prix (env. 500 F) micro-ordinateur (Atari 400, 800, 600 XL (UHF), Aquarius...) ou échange contre un fusil (cal. 12, 6 coups) ou une guitare (+ ampli) et bien d'autres choses ! **Christophe GELY, rue des Chauvets, 48300, Langogne (Lozère). Tél. : 69.10.33 (heures de bureau).**

A06/38 — Help ! Je cherche des K7 ou des moules CBS pour Coléco à bas prix. J'attends vos propositions. Merci d'avance. **Philippe LEFIN, place Victor-Gat, 21330 Laignes. Tél. : (80) 93.41.47.**

A06/39 — Achète programmes de jeu Zaxxon pour Atari 600 XL et achète aussi K7 vidéo Chess pour Atari VCS 2600. **Pascal CARREL, 21, rue Albert-Demun, 14300 Caen. Tél. : (31) 84.63.26.**

A06/40 — Achète K7 Vectrex Forteress of Narzod, Scramble, Hyperchase pour 200 F. **Alexandre GEOFFROY, 11, 18, rue Ronsard, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : (20) 91.72.49.**

A06/41 — Achète carte Chat Mauve pour Apple II[e] en état de fonctionnement. Cherche correspondant possédant un Apple II[e] et de nombreux programmes. **Gérard SCEMAMA, 40, rue d'Hautpoul, 75019 Paris. Tél. : 206.68.32 (avant 20 h).**

A06/42 — Achète jeux sur disquettes pour Commodore 64 soit au prix d'une disquette vierge ou à 10 % de leur valeur. Envoyer votre liste. **David BRIAUX, 706, rue des Festeux, 62700 Bruay-en-Artois.**

A06/43 — Achète cartouche assembleur + livre pour Atari 400, 800, 600 XL, 800 XL. Cherche aussi livre sur microprocesseur 6 502 allant sur Atari. **Chakib KAÏCI, 113 8/9, bd de la Madeleine, 06000 Nice. Tél. : (93) 44.18.92.**

A06/44 — Achète K7 Imagic Atlantis et White Water pour console Mattel Intellivision jusqu'à 200 F la K7. **Raymond DUPUIS, 8, route de Nogent, 89100 Soucy.**

A06/45 — Achète O.I. 32 ou 48 K Spectrum, Laser 300 ou 400, BBC, Commodore 64 entre 800 et 1 600 F suivant O.I. Cherche aussi TV portable couleur 1 200 F. **Serge DOMINE, 2, rue Paul-Verlaine, 95200 Sarcelles.**

A06/46 — Achète K7 Mattel Hockey 100 F, Donjons et Dragons 180 F. Cherche club Mattel dans la région saumuroise. **Didier (Didou) MONTAGNE. Tél. : (41) 52.85.12.**

A06/47 — Cherche K7 pour Commodore 64 de jeux éducatifs ou utilitaires et une explication claire pour former des syphes. **Marie-Laure RITTENER, 3, rue du Luberon, 84000 Avignon. Tél. : (90) 87.08.59.**

A06/48 — Recherche micro Commodore 64 Apple IIc Atmos. **Pascal SOULLARD, 3, bd Georges-Mandel, 44200 Nantes.**

A06/49 — Achète PC 1251, bon état + manuel max. 800 F. **Ludovic AUBER, 1, rue Huysmans, 75006 Paris. Tél. : (1) 544.18.22.**

A06/50 — Urgent recherche K7 n° 9 pour Vidéopac Philipps car impossibilité de trouver ailleurs. Possibilité achat autres K7 pour Atari VCS 2600. **Hervé LAGRANGE, 34, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : (1) 607.84.88.**

CLUBS

C07/2 — Vous possédez un Zx Spectrum et vous désirez échanger des prgms en tous genres ? Oui ? Alors écrivez-nous nombreux. Vous apprécierez notre club. **Club FRODON, 12, rue Waroquier, 6560 Erquelinnes, Belgique.**

C07/4 — Cherche possesseurs Oric 1 ou Atmos pour former un club en vue échange d'idées et surtout programmes (région du Nord). **ORICLUB, 49, Contour du Sud, 59430 Fort-Hardyck. Tél. : (28) 61.03.96.**

C07/5 — Cherche club pour C 64 dans les Yvelines. **Hervé JOUSIQUE, 5, rue Pierre-Gringoire, 78540 Vernouillet. Tél. : 971.73.08.**

C07/6 — Cherche à créer un club dans la région d'Ambérieu-en-Bugey (Lyon) pour possesseurs de CBS. **Christophe VALLET, 116, rue de la République, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél. : (74) 38.09.39.**

C07/7 — Club Aquarius cherche membres. Aucunes cotisation mais par contre participation pour journal ou club. venez nombreux. **Olivier MANDAUX, 488, Pot-les-Tilleuls, 38340 Voreppe. Tél. : (76) 502874.**

C07/8 — Club et initiation-perfectionnement basic à la MJC d'Annemasse, c'est nouveau : ça vous intéresse ? **Pour tout renseignement : tél. : (50) 92.10.20.**

C07/10 — J'aimerais créer un club Videopac dans toute la France pour échanger scores, idées et pour faire tournoi. J'ai un C/5 + avec 10 K7. **Wandrille MINART, 32, avenue Bizet, 76380 Cantele. Tél. : (35) 36.47.08.**

C07/11 — Club recherche passionnés d'informatique ou télématique pour sa création dans région de Marseille et alentours. **Fernand VERNET, B.P. 13, 13124 Peypin.**

C07/12 — Inscrivez-vous à notre club Atari VCS et Coleco (A.C.C. = Atari et Coleco Club), prêt, vente, échange, achat de K7 et console. **David DEFLACHE, A.C.C., Gruges-les-Côtes, 69210 Bully.**

C07/13 — L'Extraordinateur Club, le club du CBM 64, vous attend avec : concours (possibilité de prix) cours, échanges, ventes, journal. **L'EXTRAORDINATEUR CLUB, 3, rue Pasteur, 91610 Ballancourt. Tél. : (6) 493.23.70.**

C08/1 — Cherche à savoir s'il existe un club CBS Colecovision dans la région Amiens. Possède Rocky, Pitfall, Xaxxon, Lady Bug, Decathlon. Merci. **Fabrice MARCHANDISE, 8, rue La Bruyère, 80470 Ailly-sur-Somme.**

C08/2 — Avis aux spectromistes ! Le nouveau microclub Spectrum ouvre ses portes. Pour tous renseignements : **Olivier VAN GOSSUM, 14, avenue des Eglantines, 1150 Bruxelles (Belgique).**

C08/3 — Possesseurs de Spectrum, Atmos ou TI 99/4A, écrivez-nous. **Guillaume GOUARDES, (Club P.P.O), 22, rue Gauguin, 40220 Tarnos (59) 64.75.92.**

C08/4 — Spectravideo recherche confrère pour création réseau SV. **Tél. : (46) 01.37.39.**

C08/5 — Cherche personnes voulant faire part d'un club d'échecs. Nous faisons de la théorie et des tournois entre nous. Ecrire à : **Laurent LEGAL, 36, rue de Belfort, 67100 Strasbourg-Neudorf. Tél. : (88) 34.53.98 (après 18 h).**

C09/1 — Désire fonder un club Atari sur La Rochelle. **Laurent VIOLLET, 7, rue Charles-Gounod, 17000 La Rochelle. Tél. : 27.03.52.**

C09/2 — Chers amis qui possédez Atari 2600 ou console CBS Coleco, téléphonez-moi pour participer à mon club avec tournois et échange cassettes. **Bertrand HANNEBERT, 6, rue du Saint-Gothard, 75014 Paris. Tél. : 327.57.96.**

C09/3 — Atari 400, 800, 600 XL, 1200 XL, échange programmes : jeux, arcades, simulation, etc. Réponse assurée ! Pac Man, Pooyan, Miner 2049, Donkey Kong. **Pascal LURQUIN, 380, rue de Nalinnes, 6001 Marcinelle (Belgique).**

C09/5 — Cherche possesseurs Oric 1 pour fonder un club (échange prog., jeux, voir sauvegarde entre membre, records établis... etc.). Merci aux oriciens. **Lionel SIGHES, 137, avenue Flouquet, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : 660.99.42.**

C09/6 — Vous possédez un Sanyo et cherchez des amis ? Ecrivez-moi ! Nous nous enverrons programmes, cassettes, trucs sur le PHC 25 et les autres ! ! **Jean-Julien BRÉRARD, 58160 Forges par Imphy (86) 59.47.36.**

C09/7 — Club A.J.E. (association jeux et échecs). A ouvert depuis plus d'un an une section AD & D. Recherche aussi bien joueurs débutants que niveaux supérieurs. Pour tous renseignements, adressez votre courrier à : **A.J.E., salle Bizet, rue Gabriel-Faure, 60400 Noyon.**

C09/9 — Avis au possesseur de TI. Formation club dans région Rhône-Alpes. Renseignement et inscription, écrire à : **Olivier AVONDET, 58, rue des Alpes, 26000 Valence.**

C09/10 — Cherche bon programmeurs-assembleurs pour création logiciels sur CBM 64 ou autres. **François BONHOURE, 32, rue Miollis, 75015 Paris. Tél. : 566.46.17.**

C09/11 — Club TI Futy pour ZX 81 recrute membres. Joindre timbres pour réponse SVP. Plus de 80 logiciels ; attendons vos listes. Contacter : **L. GOASDOUÉ - Club Tifuty, villa Santa Monica, 13122 Vent-Abren.**

DIVERS

D08/1 — Recherche 400 possesseurs du micro-ordinateur Adam, extension console CBS, pour travaux en commun. **François GUYARD, 122, cité Chateaubriand, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (6) 996.43.34.**

D08/2 — Cherche interface de manette de jeu pour ZX 81. Prix très bas. **Philippe FARGEIX, Benaud-Laps, 63270 Vic-le-Comte. Tél. : (73) 69.16.35.**

D08/8 — Cherche à moins de 250 F Vectrex ou l'échange contre 4 K) Atari 2600 (Donjon Space, Invaders, Video Pinball). **Fabrice LECOINTE, 9, rue Benjamin-Charrie, 31520 Ramonville-Saint-Agne. Tél. : (61) 73.02.68.**

D08/9 — Animateur cherche matériel informatique, même hors d'usage, pour initiation à l'informatique aux enfants. **Bernard LECHELLE, 22, place V.-Couturier, 59970 Fresnes. Tél. : (27) 25.97.17, à partir de 19 h 30.**

D08/10 — Cherche tous renseignements sur « Telengard ». Ech. programmes sur Commodor E 64. A bientôt ! **Daniel BILLOT, Bezancourt, 76220 Gournay-en-Bray. Tél. : (35) 90.16.81, après 20 h.**

D08/16 — Cherche n'importe quel type de consoles ou micro-ordinateurs, même endommagés ou hors d'état. Merci. **Bernard LECHELLE, 22, place V.-Couturier, 59970 Fresnes. Tél. : (27) 25.97.17, après 19 h 30.**

D08/17 — Oric Atmos. Cherche possesseur du même ordinateur et qui a un Modem. Urgent ! Répondez-moi vite, s.v.p. **René DOUKHAN, 17, rue Mathis, 75019 Paris. Tél. : (1) 200.06.28.**

D08/18 — Recherche tous programmes pour ordinateur Yeno-Sega SC 3000, frais d'envoi remboursés. Merci d'avance. **Pierre-François LEPIDI, 32, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 830.59.30.**

D08/19 — Suis possesseur de TO /70 et cherche correspondant pour échanges de programmes. Vends aussi VCS Atari (12/80), 800 F. Vends aussi autres K7. **Olivier SEGURA, 69006 Lyon. Tél. : (7) 889.88.64.**

D08/21 — Possède Vic 20 et cherche de nombreux contacts pour échanger programmes de jeux. Réponse assurée. **Jérôme BUGARA, 335 Lorraine, entrée I, Kellerman, 88100 Saint-Dié. Tél. : (29) 55.17.38.**

D08/23 — Cherche à très bas prix consoles ou ordinateurs, même en mauvais état, car suis étudiante en informatique. **Laetitia AGOSTINI, 25, rue Edouard-Dalmas, 06100 Nice. Tél. : 98.43.95, après 19 h.**

D08/26 — CBM 64. Cherche programmes (jeux, utilitaires). Vends ou échange diverses revues (liste sur demande). Cherche amateurs de SF pour correspondance. **Fabrice HERBULOT, 50, rue Léon-Dehuz, 08000 Charleville-Mézières.**

D08/27 — Lycéen achèterait à bas prix tous types d'ordinateurs, frais de port payés. Merci d'avance. **Olivier WOIMBEE, La Croix-sur-Meuse, 55300 Saint-Mihiel.**

D08/28 — Possède Lynx 48 K, Assembleur, jeux, moniteur, imprimante. Cherche autre utilisateur Lynx. **Frédéric IBLED, 144, rue de Bagneux, 92120 Montrouge. Tél. : (1) 656.00.79.**

ÉCHANGES

E06/1 — Echange ou vends Atari 2600 contre adaptateur multi-K7 de CBS. Vends aussi K7 Donkey-Kong 200 F, Carnival 200 F, Xazzon (neuve) 300 F. **Pierre PICARD, 9, rue Lamartine, 57200 Sarreguemines. Tél. : (8) 798.50.25.**

E06/2 — Echange 2 LCD Parachute + Course voitures (piles à changer) contre K7 Carnival Atari + K7 combat centre Video Pinball. **Serge ROMEO, 23, bd de Louvain, 13008 Marseille. Tél. : (91) 78.97.71.**

E06/3 — Echange Raiders of the Lost Arck, Asteroids, Combat, Night Driver, Pacman, Star Raiders, Defenders. Achète K7 fonctionnant avec le Starpath. **Serge TAIEB, 9, rue Auguste-Renoir, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (03) 986.53.16.**

E06/4 — Echangerais VCS Atari 2600 (bon état et sous garantie) avec K7 Schtroumpfs, Donkey Kong, Pitfall et autres contre ZX 81 Sinclair + extensions. **Laurent FERREIRA, 94, rue de Paris, 92110 Clichy. Tél. : 739.83.41.**

E06/5 — Echange console Vectrex contre console CBS. **Hubert LAFON, Chemin Vert du Bois, Bargny, 60620 Betz. Tél. : (4) 488.25.45.**

E06/6 — Cherche correspondant(e) possédant un Yeno SC 3000 en vue échange programme, documentation, idée concernant le Yeno. Réponse assurée. **Emmanuel LEGROS, 112, chemin de Rambouillet, 78450 Villepreux.**

E06/7 — Possesseur TO 7 cherche contacts pour échanges. Vends modulateur Secam pour TO 7. **Claude GENDRAUD, Bajouve, 63820 Laqueuille. Tél. : (73) 22.03.37.**

E06/8 — Urgent ! Echange K7 VCS (très bon état) : Defender + boîte et notice contre Super Cobra, Space Invaders contre River Raid, Combat + 1 paire de commandes contre Enduro ou Keystone Kapper. **David ESPARGILLIERE, 36, rue de Richelieu, Val de Murigny, 51100 Reims. Tél. : 36.17.31.**

E06/9 — Echange ou vends programmes et jeux sur disquette (Atari). Ecrire à **Laurent SCHMUZIGER, 12, chemin des Hallies, 1234 Vessy-Genève (Suisse).**

E06/10 — Commodore 64 + disquette. Echange nombreux et très bons programmes (utilitaires, jeux, aventure, simulation, radio amateurisme...). 400 programmes. **Rémy JACOBERGER, Anterne, 74130 Marignier-Bonneville. Tél. : (50) 34.50.52.**

E06/11 — VIC 20. Recherche programmes n.b. 8 Kou 3 K pour échanges. **Pascal WOLFF, Gendarmerie d'Illzach, 68110 Illzach. Tél. : 52.71.72, poste 23.**

E06/12 — Echange/vends livres neufs, peu servi, pour : Micro Oric 1, TI 57 et Informatique générale contre programmes pour Atmos ou PB 100, bon état. Urgent ! Merci. **Kha Luan PHAM, 4, square des Alpes, 92160 Antony.**

E06/13 — Echange programmes pour VIC 20 K7 uniquement). **Emmanuel JEANNIARD, clos Le Mollard, 42800 Rive-de-Gier. Tél. : (77) 75.06.72.**

E06/14 — Echange K7 pour CBS Coleco. Je propose : Pitfall, Nova Blast, Omega Race, Q* Bert et Super Cobra. Je recherche : Turbo, Subroc, Miner 2049, Toutankham, Popeye, Buck Rogers et James Bond. **Appelez PHILIPPE au 829.56.05. Je me déplace.**

E06/15 — Recherche utilisateurs de ZX Spectrum habitant Paris pour échanger programmes et idées. J'ai un Spectrum 48 K. **Florent OLIVIER, 28, rue de Wattignies, 75012 Paris. Tél. : 341.34.36.**

E06/16 — Echange Mattel + 6 K7 contre Vectrex, bon état. **Thierry HUCK, 1, rue du Général-Gouraud, 61210 Obernai. Tél. : 25.64.35 (après 20 h).**

E06/17 — CBM 64. Echange programmes, trucs. cherche programmeurs en Basic et Assembleur pour contacts. Fonderais club à Aix. Echange programmes Apple II[e]. **Gilles DUCASSE, 32, chemin Gilles-Borel, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (42) 27.93.37.**

E06/18 — Cherche possesseur CBM 64 habitant Mulhouse et se environs pour vendre (à bas prix) ou échanger programmes de jeux. Répondez nombreux. Merci. **Philippe SCHOPFER, 2, rue des Papillons, Brunstatt, 68200 Mulhouse. Tél. : 06.03.85 (après 19 h).**

E06/19 — Cherche correspondant(e) utilisant Commodore 64 en vue échange logiciels et idées. J'espère que tu pourras enfin m'expliquer comment programmer ces quatre touches de fonctions. Merci d'avance ! **J.-D. GENCE, 68, rue Roger-Salengro, Achicourt, 62000 Arras.**

E06/20 — Possède ZX Spectrum. Echange logiciels. Affaire ! Retour de la correspondance assuré ! **Ivan BASCILE, avenue Saint-Veran, 04860 Pierrevert. Tél. :(92) 72.28.47.**

E06/21 — Du jamais vu ! J'échange mon CVS Atari tout neuf avec 3 K7, 2 paires de manettes contre des albums de bandes dessinées. Envoyer liste + enveloppe retour. **Loïc HAUBTMANN, 3 bis, route de Châteaudun, 45190 Beaugency.**

E06/22 — Echange programmes pour VIC 20 (VIC de base). Envoyer liste. **Pascal BANQUET, Moulin de l'Escroumpe, 33113 Saint-Symphorien.**

E06/23 — Echange Videopac 67200 + 5 K7 nos 4, 16, 39, 40, 51, contre jeux vidéo Vectrex et 1 ou plusieurs K7. **Fabrice DESCHAUX, 17, rue Jean-François-Révolier, 42000 Saint-Etienne. Tél. : (77) 79.80.73.**

E06/24 — Echange K7 Donkey Kong pour Atari VCS contre Galaxian Vanguard ou Phoenix avec écran descriptif. **David DEWULF, route des Rois, Urcel, 02000 Laon. Tél. : (23) 81.60.84.**

E06/25 — Cherche Suicide Mission, Fireball, Killer Satellite pour K7 Starpath. Echange souhaité. Vends Decathlon, Space Shuttle, Pitfall II. 270 F chaque. **Gérard MOREAU, 9, rue Fontaine-Saint-Maurice, 51000 Villiers-le-Château.**

E06/26 — Oric 1. Echange ou vends programmes pour mon ordinaeur (Rat Splat, Hobbit, Mr. Wimpy, Defence Force, Categ-Oric, Ghost Gobbler, Bisnesman). Merci. **Christine MAUNAT, 94, rue Vatonne, Gif-sur-Yvette. Tél. : 907.20.79.**

E06/27 — Echange ou vends K7 pour CBM 64. Envoyer votre liste. Recherche Hobbit, Pinball ou Zaxxon sur K7. J'attend vos propositions. **Jean-Claude GIRARD, 35, rue Turbigo, 75003 Paris. Tél. : 277.17.63.**

E06/28 — Echange K7 pour VCS 2600 : Battle Zone contre Super-Cobra , Chopper Command contre Enduro ou Pole Position, Berzek contre Pitfall ou Jungle Hunt. **Vincent HUBERT, 6, cité Las Prados-Brassac, 09000 Foix. Tél. : (61) 65.20.41 (après 18 h 30).**

E06/29 — Echange ou vends jeux sur disque pour Apple IIe. Recherche Simulator de Vol Solo Flight-Air Sim-1 Flight Simulator, Spitfire Simulator Eagles. **Richard MERCIER, 15, route de Meaux, 77400 Serris. Tél. : 025.06.59 (après 18 h).**

E06/30 — Echange nombreux logiciels pour Atari 800 XL (disk). Vends cart. pour Atari VC, Mattel, CBS, Vectrex. Liste sur demande. Vends PVP 80 sous garantie. **Laurent MONTOYA, 6, rue J.-J.-Rousseau, 37150 Blere. Tél. : (47) 30.21.70 (13 h ou après 19 h 30).**

E06/31 — Echange VCS (83) + 14 K7 dont Q* Bert, Decathlon, Pole Position, Space Shuttle, Popeye, Skiing, Retour du Jedi, etc. Contre Atari 600, CBM 64, HRX. **Eric GUYADER, 144, avenue de Valenton, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (01) 389.69.40.**

E06/32 — CBM 64. Echangerais programmes tous types (jeux, utilitaires...). Envoyez votre liste. Possède plus de 100 programmes. **Lionel SELLIER, 13, rue de la Plaine, 94430 Chennevières. Tél. : 576.53.93.**

E06/33 — Poss. Atari 800. Echange, achète ou vends tous programmes sur disquettes. Faites-moi parvenir votre liste. Réponse assurée.**Houn-Nam ING, 21, rue du Général-de Gaulle, 78300 Poissy. Tél. : (03) 965.08.75.**

E06/34 — Echange programmes pour CBM 64. En possède environ 160 (jeux et utilitaires en l.m.). **Pierre LE MAREC, 25, rue de Kerfichant, 56100 Lorient.**

E06/35 — Echange/vends (à 10 % de leur valeur) nombreux programmes pour Apple IIe. Possède environ 250 programmes. Envoyez liste à **Arnaud JAYET, 43 bis, rue des Festeux, 62700 Bruay-en-Artois. Tél. : (21) 62.57.22.**

E06/36 — Echange nombreux programmes pour Spectrum 16 ou 48 K et pour Oric Atmos. cherche club pour Spectrum et achète TV couleur moins 1 000 F. **Jean-Christophe JACUET, 9, rue Gambetta, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (6) 430.82.78.**

E06/37 — Echange K7 CBS Looping, Donkey Kong Jr., Gorfe Venture, Schtroumpfs, Parker, Popeye, Q* Bert. Echange 2 K7 CBS contre module Turbo. **David BLANC, 7, rue Boudard, 34900 Béziers. Tél. : (67) 62.20.74 (heures bureau).**

E06/38 — Echange VCS Atari + 11 K7 (Space Shuttle, Pitfall...) contre Vertrex avec K7. **Cyril ADAM, 36, rue de la Montagne, 68440 Habsheim. Tél. : (89) 44.43.47.**

E06/39 — Echange programmes pour ZX 81 1 et 16 K (90) ainsi que jeux cartouches pour console Vectrex (11). Ecrire pour liste contre un timbre à **Serge ESPINASSE, 196, rue Costa-de-Beauregard, 73000 Chambéry.**

E06/40 — Echange ou vends tous logiciels pour Oric 1. **Tél. : (6) 402.18.36.**

E06/41 — Echange ou vends K7 Vectrex, vends petits jeux Donkey Kong Jr., vends fronde de compétition 50 F, achetée 150 F, état neuf. **Fabien COSTES, Résidence Club 80, bât. D 4, allée René-Coty, 33700 Mérignac. Tél. : (56) 97.20.26.**

E06/42 — CBM 64. Echange tous programmes de qualité et notices (disquettes). **Bruno GENOTAL, 18, rue Pierre-le-Vénérable, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (73) 90.12.50.**

E06/43 — Echange nombreux programmes pour Oric 1 et Atmos, avant 84 non souhaité. Cherche contact sur Paris et proche banlieue Sud. **Stéphane LIBERGE, 259, rue J.-J.-Rousseau, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 642.05.63 (après 20 h).**

E06/45 — Commodore 64 + disques. Echange nombreux programmes jeux, utilitaires, gestion. **Patrice COUDUN, 12, rue Jean-Sancery, 95110 Sannois. Tél. : 410.30.85.**

E06/46 — Echange K7 Atari, Vanguard contre Enduro ou achète 150 F. Echange Air Sea Battle contre Video Olympics ou K7 équivalente.**Emmanuel ROUSSEAU, 7, allée Ronsard, 91100 Courcouronnes. Tél. : 079.39.31.**

E06/47 — ZX Spectrum. Echange nombreux programmes (Arcade, réflexion, utilitaires). Réponse assurée. **Pierre-Henri PIN, 321, chemin du Prêche, 04100 Manosque. Tél. : (92) 87.60.15.**

E06/48 — Echange ou vends Defender 200 F, Berzerk 200 F, Donkey Kong 250 F, contre Pitfall, Jungle Hunt, Aventuriers, Kangaroo, Pole Position, Popeye... (avec boîte e notice). **Dominique DOERFER, 4, rue de Griesheim, 67200 Strasbourg. Tél. : (88) 30.43.19.**

E06/49 — Echange K7 Mattel, grand choix : 19 K7 (Tron 1 et 2, Lock'n'Chasse, dongeon, Dragon, Microsurgeon, Tropical Trouble. Vends Star Strike et Donkey Kong. **OLIVIER, Roquebrune. Tél. : (93) 35.04.84.**

E06/50 — Commodore 64. Echange programmes jeux. En possède environ une centaine. Réponses assurées. **Eric THERET, 2, rue de la Zorn, 67300 Schiltigheim. Tél. : (88) 83.47.51.**

E06/51 — Echange ou vends pour TI 99/4 A les modules : Mash et Carwars contre certains modules ou mash 175 F (sous garantie) + Carwars 100 F + manuel. **Rémi TÉZÉQUEL, 44, rue de Kérivoas, 29215 Guilavas. Tél. : (98) 84.66.47.**

E06/52 — Echange VCS Atari avec 4 K7 : Pac-Man, Atlantis, Night Driver et Combat contre ordinateur Tandy MC 10 Alice ou TI 99/4 A. Prêt à l'emploi. **Emmanuel OTTENWILL, 14, rue de la Forêt, 68230 Walbach. Tél. : (89) 71.12.91.**

E06/53 — Echange ou vends programmes pour CBM 64 avec un choix de plus de 250 programmes. **Laurent MEISTER, Montplaisir Laurac-le-Grand, 11270 Fanjeaux.**

E06/54 — Echange K7 Star Voyager, Atlantis, Trick Shot (Imagic pour Atari) ou Space Invaders contre Décathlon d'Activision pour Atari. **Sébastien ROUX, 2, boulevard Louis-Blanc, 83990 Saint-Tropez. Tél. : (94) 97.35.02.**

E06/55 — Echange les 2 K7 CBS pour Atari VCS Donkey Kong et Wizard of War (sans boîte et sans notice) contre River Raid ou Pitfall 2. Vends les 2 300 F. **Pascal MAHIEUX, 2, rue Rossini, apt 45, 02100 Saint-Quentin.**

E06/56 — Echange programmes pour Spectrum 48 Ko. **Pascal KAZMIERCZAK, 3, impasse des Ormes Chauconin, 77100 Meaux. Tél. : (06) 433.15.41.**

E06/57 — Echange ou vends Aquarius Pal Segam VHF péritel + 3 K7 + lecteur K7, valeur 3 090 F, vendu 2 400 F ou contre CBS + 3 K7 min. **Varlin VENTURINI, 41, avenue du Petit-Groslay, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 866.90.21.**

E06/58 — Echange tous programmes pour ZX Spectrum 48 Ko. **Jean-Marc DRAPPIER, L'Ondière, 85430 Les Clouzeaux. Tél. : (51) 37.30.56.**

E06/59 — Oric-1 : éch. 38 programmes dont : Aigle d'or, Mission Delta, Hobbit, Defence Force, Ratsplat, Loki, Dracula, Driver, Xenon, Zorgons Revenge... **Richard SAMSON, 29, rue Alfred-de-Vigny, 61000 Alençon. Tél. : (33) 026.00.35.**

E06/60 — A saisir ! Echange 4 K7 Mattel : Foot, Basket, Auto-Racing, Tennis contre une seule K7 CBS pour console Colecovision. **Eric LIEBGOTT, H.L.M. Les Eglantines, rue Alexandre-Flemming, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : (08) 381.02.47.**

E06/61 — Cherche possesseur d'un Apple IIe habitant Marseille pour échanger des programmes variés, des trucs. Je possède une petite ludothèque. **Pierre GIRAUD, 90 bis, rue Consolat, 13001 Marseille. Tél. : (91) 64.62.80 (vers 18 h).**

E06/62 — Apple IIe : échange Pinball Construction Set contre Zaxxon ou autre. **Christophe OLIVI, Le San Pedro B 3, 15, av. des Acacias, 06500 Menton. Tél. : (937 35.24.11 (après 20 h).**

E06/63 — VCS Atari 2 600 échange Défender contre Phoenix et Enduro contre Grand Prix et Jungle Hund contre Popeye (Parker). **Jean-Claude PALOMBA, 123, rue Constant-Coquelin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 680.80.96.**

E06/64 — Spectrum échange cherche progrs liste contre 3 timbres. **Mlle MINTSI, 25, cours de la Martinique, 33000 Bordeaux. Tél. : (56) 81.30.36.**

E06/65 — Spectrum échange plusieurs prgms liste contre 3 timbres pour frais d'envoi. Réponse assurée. **Elie VEKRISE, 25, rue Paul-Barruel, 75015 Paris.**

E06/66 — Oric 1 Ch. - Echange programmes. **CAZALAA Thibault. 11, rue Charles-Lecocq, 75015 Paris. Tél. : 828.29.79.**

E06/67 — Echange Jeux pour Atari 2 600 Space Invader et Space War contre Congo Bongo ou River Raid ou les vends 100 F chacun ou 150 F les deux. **GILLARD Philippe. 69, rue de Berry-Tremblay-les-Gonèsse, 93440 Vaujours.**

E06/68 — Echange Colecovision en parfait état (26/10/83) + Donkey-Kong et Turbo contre Le Canon X07 ou le PB 700 ou l'Oric/Atmos ou le ZX Spectrum. **LAMBERT Mathias. 21, avenue de Suffren, 75007 Paris. Tél. : (1) 783.90.68..**

E06/69 — Echange console Mattel Intellivision + l'ordinateur + 2 super K7 Beauty and Beast + Tennis contre CBS Colecovision neuf + 3 ou 4 K7 dont Turbo + Zaxxon + Venture + Donkey-Kong junior Jr. ou Rocky + Looping + Wing War. **Frédéric. 1, rue France-Poulenc, 94260 Fresnes. Tél. : 660.99.95.**

E06/70 — Urgent ! Echange K7 Vectrex : Hyper Chase ou Cosmic Chasm contre K7 Scramble (si possible). **GODALLIER Cédric. Les Pâquerettes B, avenue de La-Pierre-Dourdant, 38290 La Verpillière. Tél. : (74) 94.21.76..**

E06/71 — Echange ou vends Aquarius Pal Secam UHF Péritel + Tron + Night Stalker + D et DR + Data Recorder valeur 3 090 F vendu 2 400 F ou contre CBS. **VENTURINI Varlin. 41, avenue du Petit-Groslay, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 866.90.21**

E06/72 — Echange Intellivision avec 7 K7 dont Pitfall + Beamrider + ad. Donjons et Dragons + Lock 'n Chase + Space Armada contre CBS ou le vends 2 300 F. **MEGUERIAN Thibaud. 83, rue de la République, 69150 Décines-Charpieu. Tél. : (7) 849.05.34.**

E06/73 — Echange CSM 64 + magnéto + lecteur de disquettes.Prgms, nbrx jeux et utilitaires. **ESTRADE Fabrice. 40, avenue d'Italie, 75013 Paris. Tél. : (01) 580.76.47.**

E06/74 — Echange pr Dragon 32 + de 250 prgs et cherche correspondant ou vendeur de livre en anglais pr Dragon 32. Merci d'avance. **TORCHEUX Yannick. 32, rue du Grand-Pont, 28230 Epernon..**

E06/75 — Vic 20 recherche progms de jeux ou gestion 8 ou 16 K. Possibilité échange. Cherche aussi progms en ROM. **FLEURY Franck, 19, rue des Paniers-Gonds, 78400 Chatou. Tél. : (13) 071.48.40.**

E06/76 — Echange poignées Spectravideo (Quisckshot 3) (pour CBS) contre 1 poignée « Wico ». **BARBAULT Jérôme. 21, rue Victor-Puiseux, Argenteuil (banlieue parisienne). Tél. : (3) 961.21.75 (après 19 h)..**

E06/77 — Super ! Echange console Mattel + ordinateur tbe contre console Coleco + module Turbo ; donne une K7 supplémentaire si échange réalisé. **BOINO Richard. 1, Font-Sarade, 13500 Martigues. Tél. : (42) 07.05.77.**

E06/78 — Possesseur de console CBS, échange 2 K7 : Schtroumpfs + Cosmic Avenger contre module Turbo. Merci d'avance ou contre autres K7. **DECAILLOT Alexandre. 20, rue de Verdun, 57160 Moulins-lès-Metz. Tél. : 760.45.14.**

E06/79 — Echange ou vends jeux utilitaires, etc., pour ZX 81-16 K + 30 jeux en langage machine. **BELFILS Frédéric, 10, avenue Courbe, 06600 Antibes. Tél. : (93) 33.60.16.**

E06/80 — Extra ! Si vous m'achetez mes 23 K7 + Intellivoice à 280 F pièce, je vous donne ma console Mattel ; parmi ces K7 il y a : Les Maîtres de l'univers, Popeye, Q*Bert, Ice, Trek, Mission X, B 17, Space Partan, Bomb, Squad, Tennis... Et la dernière K7 Mattel : Sewer Sam ; ou échange contre CBS. **Tél. : (42) 43.17.45.**

E06/81 — Je possède 500 prgms pour CBM 64 si vous en avez autant, contactez-moi ! (Je ne cherche que les très gros prgms ! !). **LETSCHER Sylvain. 8 E, rue Nationale, 57600 Forbach. Tél. : (8) 787.62.80.**

E06/82 — Echange nbreux programmes pour ZX 81. Vends également pour Microvision les n° 2, 3, 6 et 8, pour des prix avantageux. **FRIGO Stéphane. 27, rue Albert-Thomas, 94260 Fresnes. Tél. : 350.96.65.**

E06/83 — Echange VCS 2 600 + 9 K7 en excellent état, valeur 2 800 F contre : Commodore 64 ; Oric 1 ou Atmos ; TI 99/4 A, avec basic étendu, frais de port payé. **NGUYEN Franck. 5, trs de La-Fourragère-Le-Vendôme, bt 62, 13012 Marseille. Tél. : (91) 87.30.81.**

E06/84 — Echange programmes pour Atari 800/ 40 C/600 XL/800 XL. Possibilité d'échange sur disk. **LANDRIN Franck. 32 bis, rue de Lagny, 77181 Le-Pin. Tél. : 026.11.68 (après 18 h).**

E06/85 — Echange tbe, jeu ITMC + K7 Sport contre jeu Nintendo ou autres. **CAPT Fabrice. 4, rue Lamartine, 34500 Béziers.**

E06/86 — Echange ou vends jeux pour l'Apple. Envoyez-moi votre liste. Echange K7 CBS Coleco. Vends console + 3 K7 : 1 800 F. **DORBRITZ Wilfrid. 34, bd Edouard-Herriot, 13008 Marseille. Tél. : (91) 77.48.08.**

E06/87 — CBM 64 échange ou vends très nombreux programmes sur disk ou K7. Envoyez votre liste (ou 1 timbre) pour retour de la mienne. **BLANCHOT Thierry. 57, rue des Fougères, 57070 Metz. Tél. : (8) 775.35.97.**

E06/88 — Commodore 64 avec de bons prgms cherche nourritures informatiques conséquentes. Bien sûr langage machine de préférence et avec notices. **NICQUEVERT Chistophe. 11, rue René-Seyssau, 13007 Marseille.**

E06/89 — Super : vends voitures miniatures de collections (export étranger) + un video Univox pour 2 500 F ou échange le tout contre CBS + module Turbo. **DEROSIAUX Thierry. 11, rue du Général-Leclerc, 62150 Houdain (intéressés du Nord de préférence).**

E06/90 — Echange module Star Trek contre Mash - Retour du Pirate - Driving Demon - Ambulance - Demon Attack et achète pour 40 F le jeu Lunar Lander ou Le Rubis sacré pour Micro TI 99/4 A. **Daniel Roudaut. 19, rue des Anémones, 29220 Landerneau. Tél. : (98) 85.34.38.**

E06/91 — Cherche poss. Dragon 32 pour échange de programmes (cassettes ou disquettes). **HAJEK Sylvain. 8, rue de l'Eglise, 88250 La Bresse. Tél. : (29) 25.44.61.**

E06/92 — Echange Vectrex + 4 K7 (Clean Sweep, Cosmic Chasm, Scramble, Spike) contre autre console video ou un ordinateur. **LONGA Philippe. 81, avenue Marcel-Cachin, 95100 Argenteuil.**

E06/93 — Atari ! ! ! Echange ou vends nombreux programmes sur disquette. **SCHMUZIGER Laurent. 12, chemin des Halliers, 1234 Vessy-Genève (Suisse).**

E06/94 — Ech. ampli guit. + guit. + effect pe amp hifi Kenwood + enc + enc sono contre soit Apple IIe ou Mattel ou CBS + moniteur + jeux ou autres. **M. NOYAU Gérard. 36, rue F. Barrières, 91700 St-Geneviève-des-Bois. Tél. : (6) 015.69.88.**

E06/95 — Echange Intellivision + 21 K7 (Beam Rider, Super Cobra, Q* Bert...) contre jeu d'Arcade Pole Position ou Hyper Olympic ou Gyruss ou autres. **COLONNA Sébastien. Le Cret L'Orée-du-Bois, 42270 Saint-Priest-en-Jarez. (Echange sur St-Etienne). Tél. : (77) 74.73.31.**

E06/96 — Echange Vectrex + 2 K7 contre un ordinateur familial de n'importe quelle marque. **GOLAY Jean-Marie. L'Astragale. 63, bd Maréchal-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : (93) 20.72.83.**

E06/97 — Echange 6 K7 CBS pour CBS contre Micro ZX Spectrum ou autres sinon vends K7 190 F pièce ou le tout 900 F. **GOUGELET Didier. 75, rue Gambetta, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (01) 389.55.14 (après 19 h).**

E06/98 — Recherche possesseur Atari 400/800 pour échange Trucs et Astuces. Je possède quelques jeux et util. sur disquettes en vue d'échanges. **CAZAUBON Tony. 16, Le Bosquet, 91940 Les Ulis. Tél. : 928.64.50.**

E06/99 — Possesseur Atari 800 XL échange programmes (sur K7). **PINET Sébastien. 16, rue de Normandie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : (47) 67.52.83 (après 19 h).**

E06/100 — Ech. ou vends prgmes pour Atari 800, 600, 400. Vds K7 VCS Atari. Vds console CBS + 1 K7 (1 400 F, sous garantie). Vds Oric-1 48 K + cordons + prgmes : 1 800 F. **BELLATCHE Gilles. 82, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : (91) 79.15.61.**

E06/101 — Echange pour VCS Atari K7 l'Empire contre--attaque, Pac Man, Defender, Super Cobra ou Warlords contre K7 Pitfall ou et Atlantis. **Franck MARZILLI, 5, rue de Bruxelles, 91100 Saint-Germain-les-Corbeils. Tél. : (6) 075.18.97.**

E06/102 — Echange/vends nombreux programmes pour C.B.S. 64. Demandez ma liste. **Pascal DIEUNIDOU, 13, villa Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : 273.02.54.**

E06/103 — Super échange VCS 2600 + Popeye, River Raid, Space Shuttle, Pitfall, Space Invad. contre C.B.S. + K7 Subroc Time Pilot. En cadeau, Bataille Navale. **Xavier FLORET, 28, rue des Jonquilles, 77440 Mary-sur-Marne. Tél. : (6) 001.85.13.**

E06/104 — Salut à tous les Atarimaniaks ! : échange Berzerk (neuve) contre poignée Quickshot 2 ou 1 ou contre poignée Spectravideo, merci à tous ! **Serge DAUMAS, 300 boulevard, Jean-Moulin, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 95.35.72.**

E06/105 — Echange K7 Oric 1/Atmos : Aigle d'or, Citadelle, Lilla et Jacky (x), Kikekankoi, Dr Genius. **Alain DERISCHEBOURG, la Ville au Traître - le Vieux Bourg, 22800 Quintin. Tél. : (96) 74.74.27.**

E06/106 — Echange K7 Atari VCS Atlantis et Space Invaders contre Q* Bert ou Jungle Hunt ou Centipede ou Popeye ou Schtroumpf (Atari). **Jean-Luc ROCCHIA, rue de la Corne de Bœuf, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 880.97.29.**

E06/108 — Echange King Kong, Video Olympics, Pac Man, Defender, Space Invaders, Haunted House contre Skiing ou Tennis d'Atari. **Thierry ROGER, le Bas-d'Argent Montagu la Brisette, 50700 Valognes. Tél. : (33) 40.21.03.**

E06/110 — Echange K7 ou Disk pour Atari 400/800 jeux ou utilitaire. **Stéphane BONTEMPS, 10, rue Botha, 75020 Paris. Tél. : 797.82.19.**

E06/111 — Echange ou vends TR VCS et listings sur ordinateur TO7 ou MO5 avec ou sans basic dos, vends basic dos sur K7 (Circle, Paint, etc.). **Alexandre VERMEERBERGEN, 78 bis, rue A.-Charial, 69003 Lyon. Tél. : (7) 233.70.85.**

E06/112 — Echange programmes pour Atari 400, 600 XL, 800, 800 XL, 1200 XL, 1400 XL. 1450 XLD. **Vincent POTERSZMAN, 25, rue Trajan, 67200 Strasbourg. Tél. : (88) 30.00.81.**

E06/114 — Echange ou vends programmes sur CBM 64 (Pôle Position, Blue Max, Shamus Congo etc.) recherche (hobbit, Pinball) envoyer liste et prix. **Jean-Claude GIRARD, 35, rue Turbigo, 75003 Paris. Tél. : 277.17.63.**

E06/115 — Echange ou vends tout prgs pour C 64, choix très étendus, jeux éducatifs, utilitaire etc.. **Michel RICCIONI, rue des Marais Rés. des Côteaux, bât. 4, 95350 Saint-Brille-sous-Forêt. Tél. : (3) 419.43.26.**

E06/116 — Echange K7 Mattel Utopia contre autre K7 Mattel, Tennis, Auto Racing Snafw, Basket Ball. **Claude MEURISSE, 5, rue Pasteur, 59390 Lys-lez-Lannoy.**

E06/117 — Echange prg. pour C 64 sur disquettes uniquement. Je possède env. 40 prg. tel que Pôle Position, BC'S Quest for Tires, Donkey-Kong etc. **Patrick WEISS, Henri-Dunant 5,1700 Fribourg (Suisse).**

E06/118 — Cherche correspondant possesseur un ZX Spectrum 48 K (ou 16 K) pour envisage des échanges de programmes, de livres, d'idées. **Cyrille PONS, 101, rue de la Tarasque, 13300 Salon. Tél. : 53.43.20.**

E06/119 — Echange ou vends VCS Atari 83 peu servi + 2 paires mannettes + 3 K7 (Defender etc.) contre albums bandes dessinées tous genres. **Loïc HAUBTMANN, 3 bis, route de Chateaudun, 45190 Beaugency.**

E06/120 — Echange ou vends (200 F) K7 Frostbyte Space Shuttle contre Tennis (Atari) Cristall-Castle retour du Jedi Buck-Roger ou Congo Bongo. **Éric BORDEAUX, 2, rue Lucien-Mignat, 41500 Suevres. Tél. : 87.80.04.**

E06/121 — Echange pour Mattel Space Armada, Mission X, Donjons et Dragons, Star Strike, Sea Battle, Lock'n Chase, contre Tennis ou autres K7 compatibles. **Sébastien LECLERCQ, 7, résidence du Château de Courcelles, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 907.08.63.**

E06/122 — Possesseur Oric 1 échange ou vends logiciels (Defence, Rat, Loki, Ultra, Aigle d'Or). **Bertrand PINCHON, 15, rue de la Chapelle Aincourt, 95510 Vétheuil. Tél. : (3) 476.70.10.**

E06/123 — Stop ! Je possède 200 logiciels pour CBM 64. Je désirerais les échanger ou les vendre. **David GIRAUDEAU, 16, rue Jean-Neau, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : (51) 37.56.28.**

E06/124 — Possède Spectrum, cherche à échanger logiciels ou idées. **Nhon CHU, 277, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (1) 557.74.42. (Après 19 h)**

E06/126 — Pour VCS 2600 K7 Jungle Hunt, Pitfall, Yard Revenge, Street Racer, Pac Man contre Super Cobra, Moonpatrol, Popeye, Amidar ou autres. **Freddy KRYSZTOFIAK, 5, rue de la Liberté, 62250 Marquise. Tél. : (21) 92.85.72.**

E06/127 — Echange ou vends pour TI/994 A 2 modules de jeux (TI Invades = 150 F ; + A-Maze-Ing (+ de 100 variations de jeu) = 100 F + K7 Lunar Lander II = 60 F. **Pierre BRUEL, passage des Recollets, 30400 Villeneuve-les-Avignons. Tél. : (90) 25.38.17.**

E06/128 — Echange K7 pour ZX Spectrum dans la région de Marseille. **Émmanuel MAYER, Les Cyclades 6, Allée de la Désirée, 13009 Marseille. Tél. : (91) 41.24.63.**

E06/129 — Echange Mattel + 6 K7 + espèces contre ZX Spectrum avec moniteur si possible ou tout autre extension (région Yvelines de préférence). **Laurent DUCHESNE, 21, rue du Docteur Guilleminot, 78520 Limay. Tél. : 092.25.66.**

E06/130 — Atari VCS + 2 paires de manettes + 7 K7 de toutes marques contre un C.B.S. Colecovision ou sans K7. **Christophe SIMOND, 21, rue Barrier, 69006 Lyon. Tél. : 865.05.24.**

E06/131 — Echange adaptateur multi K7 C.B.S. Colecovision très bon état contre module turbo (turbo incluse). **Olivier KUCHARSKI, 27, rue de la Gravière, 68310 Wittelsheim. Tél. : (89) 55.26.77. (Après 19 h)**

E06/132 — Echange + de 600 prgs pour Apple II + cherche toute doc. Achète Quickshoot 2 à 100 F et une Seikosha GPI ou + interface pour 2 000 F. **Hong Hai VUONG, 47, rue Dombasle, 75015 Paris. Tél. : 250.00.86.**

E06/133 — ZX 81 échange prgs 16 K. **Jean WANSART, 10, allée de l'Orge, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois.**

E06/134 — Echange ou vends CBM 64 environ 50 programmes (jeux, utilitaires, langages). Recherche également pour CBM 64 des utilitaires graphiques. **Ervan LE BIHAN, 7, impasse Pen-Ar-St-Reat, 29200 Brest. Tél. : (98) 02.33.27.**

E06/135 — Oric 1 : échange/vends progs jeux, arcade, réflexion, utilitaire. Liste contre une enveloppe timbrée. **Frank PAILLARD, 24, rue Brochant, 75017 Paris. Tél. : (1) 229.70.68.**

E06/136 — Commodore 64 échange très bons programmes (jeux utilitaires). Echange aussi livres sur Commodore. Envoyez votre liste. **Gérard BORDEUX, 5, allée Louis-Noguères, 78260 Achères. Tél. : (3) 911.25.52. (Après 19 h)**

E06/137 — Echange nombreux programmes sur ZX 81 entre autre Astéroids, Star Trek, Awari, Tyrannosaure, Rex, Othello. **Matthieu GAMET, 32, avenue du Vieux Pont, 86000 Vouneuil-sous-Biard. Tél. : 53.30.96.**

E06/138 — Daiste cherche autres Daistes pour échange de logiciels jeux et utilitaires sur K7 audio. **Christian JAUD, 42, rue Lamartine, 78500 Sartrouville. Tél. : (3) 913.34.49.**

E06/139 — Echange programme Apple II E et vends disquettes avec ou sans jeux (18 F sans et 20 F avec). **Stéphane PLAZER, 1, route de Noisy l'Etang-Laville, 78620 Yvelines. Tél. : (3) 916.25.59.**

E06/140 — Echange beaucoup de K7 Atari, possibilité de lots. K7 anciennes et nouvelles. **Jean-Michel FACERIAS,4, rue des Amandiers, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : (40) 70.57.68.**

E06/141 — Echange C.B.S. avec 15 cartouches (Zaxxon, turbo, River Raid, Q* Bert, Gorf, Junior, Carnival) contre Atari 600 XL avec 3 cartouches mini-lecteur de K7 et 3 K7. **Laurent. Tél. : (20) 26.85.34. (Après 16 h).**

E06/142 — Echange K7 de jeu Commodore 64 liste sur demande contre Tarzan, les Schtroumpfs, Super Zaxxon etc. **Mathieu ANZUINI, 88, rue Loucheur, 68270 Wittenheim. Tél. : (89) 51.11.48.**

E06/143 — ZX Spectrum 48 K échange tous programmes jeux ou utilitaires (vends interface MT de jeux programmable). **Pierre LEONE, 9, rue des Romains, 68170 Rixheim. Tél. : (89) 64.34.66.**

E06/144 — Spectrum échange jeux et utilitaires cherche utilitaires et éducatifs liste contre 3 timbres. **MINTSI, 25, cours de la Martinique, 33000 Bordeaux.**

E06/145 — Spectrum 48 K échange prgs longue liste contre 3 timbres. **Élie VERRIS, 25, rue Paul-Barruel, 75015 Paris**

E07/1 — Sega SC 3 000 échange Congo Bongo contre toutes autres cartouches du même appareil. Poss. de vente à 180 F. Cherche aussi relations dans région. **Cédric SCRIVE, 18, rue du Sylvaner, 68000 Colmar. Tél. : (89) 41.60.41.**

E07/2 — Possède Commodore 64, échange nombreux jeux géniaux : Soccer, Pac Man, QIX, Jump Man, etc. **Tél. : 839.78.18 (région lyonnaise).**

E07/3 — Echange pour CBM 64 programmes en LM et utilitaires. Réponse assurée, K7 ou disquette, peu importe. **Bruno GRANOUX, 4, avenue des Iles, 74000 Annecy. Tél. : (50) 67.79.13.**

E07/4 — Echange ou vends « Roulette » Mattel contre autre cartouche, recherche extensions Vic 20 ainsi que des programmes. **Laurent RIOU, 86, rue de la Sous-Bretonne, 76620 Le Havre.**

E07/5 — Echange ou vends programmes de jeux et autres pour CBM 64. Cherche Décathlon. **Grégory FIERS, 2, rue Schubert, 59760 Grande-Synthe.**

E07/6 — Oric 1 Atmos vends-échange nombreux programmes sur cartouche (environ 300). **Joël CHORON, 130, rue Hôtel-Dieu-des-Marais, 60300 Senlis. Tél. : (4) 453.44.55.**

E07/7 — Echange, vends prg. sur Commodore 64, prix allant de 10 à 60 F, sur K7 et disquettes et vends Atari 2 600 avec 8 K7 bon état 1 500 F. **Raphael AZZEDINE, 3, avenue des Portes-de-Lyon, 69360 St-Symphorien-Dozon. Tél. : (78) 02.74.17.**

E07/8 — Etudiant cherche correspondant pour échanger programmes sur CBM 64, en possède + de 100 (jeux, utilitaires, professionnels). **Richard JOSSE, 57, rue du Général-Leclerc, 93370 Montfermeil. Tél. : 330.26.34.**

E07/9 — EchangeRAIT VCS Atari + 10 K7 contre CBS + 3 K7. **Pascal VANOVERFELD, 1, allée J.-B.-Corot, 95200 Sarcelles. Tél. : 419.76.08.**

E07/10 — Pour 600 XL vends ou échange Pac Man, Sp. Invad., Video Easel, Asteros (100 F), Mars Caverns, Gén. de caractères, Missile Command, prix écrasés, sacrifiés ! **Stéphane ou Pascal JAQUEMIN, 116, av. S.-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (1) 202.88.88.**

E07/11 — Echange K7 Cosmic Avenger, Donkey Kong Junior... contre autres K7 pour Colecovision. Cherche notice d'instruction du jeu Subroc. **Jean ABLASOU, 96, rue de Villiers, 78000 Poissy. Tél. : 074.54.14.**

E07/12 — Echange programmes sur ZX 81 16 K tout genre dont Mazog, Gulp 1 et 2, Stock-car, Crazy-Kong, Invaders 1, 2, Scramble 1, Frogger... **Laurence GOASDOUE, villa Santa-Monica, 13122 Ventabren. Tél. : (42) 28.81.06.**

E07/13 — Echange Atari VCS + K7 Combat, Spider-Man, Video Chess, Maze Craze, Super Breakout + 1 Quick Shot contre CBS Colecovision + K7. **Stéphane DUJARDIN, 49 C, rue Strimelle, 6040 Jumet, Belgique. Tél. : 071.35.75.88.**

E07/14 — Echange programmes écrits pour Atari 600 XL et 800 XL, donne pour Apple, Commodore, Oric, CBM, tandy et ZX 81. **Cyril LUXEY, 17, rue du Valdeblore, 06510 Carros. Tél. : (93) 29.01.77 (après 18 h).**

E07/15 — Apple IIe échange + de 20 jeux (Serpentine, Saxon, Choplifter, etc.). **Christophe OLIVI, 15, av. des Acacias (B 3), 06500 Menton. Tél. : (93) 35.24.11.**

E07/16 — Possesseur Oric échange-vends jeux-utilitaires (+ de 100 prgs) (Paris). **Gilles BEN ZERROUK, 3, square Georges-Contenot, 75012 Paris. Tél. : 340.10.42.**

E07/17 — Echange K7 vectrex Solar, Armor, Clean, Hyperchase et K7 Mattel Roulette, Golf, Star Strike, Micro Surgeon, Empire contre. A. ou vente 100 à 300 F. **Dominique SAUREL, 5 bis, rue d'Yprès, 0100 Bourg-en-Bresse. Tél. : (74) 21.82.40.**

E07/18 — Stop ! Si vous possédez un Spectrum, cette annonce s'adresse à vous. Echange une centaine de programmes et envoie liste sur demande. **Olivier BERARD, 2, parc Cuneo-d'Ornano, 20000 Ajaccio. Tél. : (91) 21.11.85.**

E07/19 — Echange ma K7 Mattel Space Armada état neuf contre une autre K7 Mattel (Donjons et dragons, Ski ou Q* Bert). **Alain-Philippe DURAND, 300, chemin de la République, 13420 Gemenos. Tél. : (42) 84.29.58.**

E07/20 — Echange batterie électronique Synsonics Drums presque neuve, très bon état, contre ordinateur quelconque si possible Commodore 64. **Marc PERTUISET, 1, avenue Anna-de-Noailles, 745000 Evian-les-Bains. Tél. : (50) 75.06.62.**

E07/21 — Vends 3 000 F Buggy modèle réduit tout équipé, valeur réelle 4 500 F ou échange contre Apple II (+ ou e). **Rémi GILLES, 95, rue Maréchal-Foch-Riorges, 42300 Roanne. Tél. : (77) 71.65.00.**

E07/22 — Echange K7 CBS Donkey Kong contre une autre K7 CBS. Sinon je la vends 200 F. **Patrick RASTOLL, 2, imp. Fernand-Leger-La-Plana, 06340 La Trinité. Tél. : (93) 54.41.37.**

E07/23 — Désire correspondre avec un possesseur du Lynx 48, 96 K (pour échange de programme. ect.). Merci. **Michel ADAMS, 21, rue de la Loi, 4100 Seraing, Belgique. Tél. : 041/36.72.49.**

E07/24 — Echange ou vends nombreux programmes pour Apple II. **Pierre MARTINEZ, Le Roy d'Espagne, tour 3, 13008 Marseille.**

E07/25 — Echange K7 CBS Cosmic Avenger contre Venture, Donkey-Kong Jr., Subroc. Achète module turbo 450 F environ, sur Haute-Savoie uniquement. **Bernard LAFFABRIER, 24, rue des Vignes, 74240 Gaillard. Tél. : (50) 38.12.81.**

E07/26 — Possède Atari 600 XL, Vectrex, Videopac. Cherche ami possédant une des ces consoles pour échange de score, de logiciel, de programmes, mini-tournois. **Alexis COMTE, 9, rue Saint-Just, 12000 Rodez. Tél. : 42.60.10.**

E07/27 — CBM 64 échange logiciels utilitaires et de jeu. Envoyez votre liste. Réponse assurée. **Laurent LEROUTIER, 17, rue du Varrot-Agneaux, 50000 Saint-Lo.**

E07/28 — Oric 1 échange programmes (une centaine) surtout inédits contre des inédits ou simplements de bons programmes venant juste de sortir. **Christine MAUNAT, 94, rue Vatonne, 91190 Gif-s/Yve. Tél. : 907.20.79.**

E07/29 — Echange ou vends prgms pour CBM 64 (BC's Quest, Falcon, Congo Bongo, Choplifter, Foot 64, Donkey-Kong, Pooyan, Pole Position, etc.). **Arnaud PETIT, La Rabade, Saint-Quentin-La-Pôterie, 30700 Uzés. Tél. : (66) 22.22.84.**

E07/30 — Sinclairiste cherche possesseur de Spectron 48 Ko pour vente, échange ou achat de tout logiciel. Possède des inédits d'Angleterre. **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris. Tél. : 288.38.27.**

E07/32 — Echange nombreux progs pour Oric 1 (Scuba Dive, Dracula, Morpion 3 D, etc.). Réponse assurée. **Thierry MALLET, 16, avenue de Souesmes, 41300 Salbris.**

E07/33 — Echange K7 pour Oric 1 48 Ko (150) et CBM 64 (surtout listings) contre d'autres K7 ou listings. **Samuel CROCQUEVIEILLE, avenue de Bresnard, 61270 Rai. Tél. : 24.01.09.**

E07/34 — Recherche et échange programmes pour Laser 200. Vends K7 enfant pour magnétophone : capitaine Flam, Tintin, Le Spectre d'Ottokar, 27 F l'une, 50 F les deux. **Emmanuel KHERAD, Résidence et avenue Mont-Rabeau, bloc A, 06200 Nice.**

E07/35 — Echange jeux ou utilitaires sur Apple II (Zaxxon, Choplifter, Shamus, Buzzard Bait, etc.) en possède une centaine. **Sylvain JOSSIC, 7, rue J.-J.-Rousseau, 90400 Danjoutin. Tél. : (84) 28.38.06.**

E07/36 — recherche pour Apple II, One on one et Olympique Décathlon (échange possible) possède une centaine de jeux et des utilitaires. **Sylvain JOSSIC, 7, rue J.-J.-Rousseau, 90400 Danjoutin. Tél. : (84) 28.38.06.**

E07/37 — Je possède des programmes de jeux sur CBM 64. Je voudrais faire des échanges avec d'autres possesseurs de programmes sur CBM 64. Envoyez-moi vos listes ! **Alain-Philippe DURAND, 300, chemin de la République, 13420 Gemenos. Tél. : (42) 84.29.98.**

E07/38 — Echange programmes sur K7 ou listings pour CBM 64 et Oric 1 48 Ko. **Samuel CROCQUEVIEILLE, avenue de Bresnard, 61270 R.A.I. Tél. : (33) 24.01.09.**

E07/39 — Cherche possesseurs Commodore 64 pour échange (ou vente) de programmes en tout genre, liste sur demande, réponse assurée. **Frédérick THIRY, 41, rue Vanderveld e, 6040 Jumet, Belgique.**

E07/40 — Echange-vends console Mattel + Intelvoice + 16 K7 tel Trésor Tarmin, B 17, Bomber, Q* Bert, etc. Val. réelle 6 000 F contre Coleco + mod. turbo + des K7 ou prix à débattre. **Philippe BROCARD. Tél. : (11) 346.91.12.**

E07/41 — Cherchue ou échange programmes pour CBM 64 et Oric 48 Ko sur K7 ou listing. Possède environ 40 listings pour CBM 64 et 150 sur Oric. **Vincent JAJOLET, 6, rue du Mesnil, 61270 Aube. Tél. : 24.30.45.**

E07/42 — Oric 1 échange ou vends programmes de jeux. Réponse assurée. **Bertrand PINCHON, 15, avenue de la Chapelle-Aincourt, 95510 Vetheuil. Tél. : (3) 476.70.10.**

E07/44 — Echange nombreux programmes pour C 64 (K7) dont Shamus, Pole Position, Buck Rogers, Night Mission et bien d'autres encore(+ de 70). **Nicolas LETZELTER, 48, rue des Barons-de-Fleckenstein, 67250 Soultz-sous-Morets. Tél. : 50.63.24.**

E07/45 — recherche possesseurs d'Atari 400, 600, etc., si possible en Savoie ou Haute-Savoie pour échanger des programmes et pour progresser en basic. **Cyril PICCHIOTTINO, 7, rue Coty, 73200 Albertville. Tél. : (79) 32.12.72.**

E07/47 — Echange nombreux logiciels de jeux Spectrum. **xavier MEILLARD, 16, quai Duguay-Trouin, 35000 Rennes. Tél. : (99) 31.57.00.**

E07/48 — Cherche programmes pour CBM 64 sur listing et échange environ 150 programmes pour Oric 1 sur listing ou K7. **Vincent JAJOLET, 6, rue du Mesnil, 61270 Aube. Tél. : 24.30.45.**

E07/49 — Echange CBS Colecovision console + 4 programmes valeur 3 000 F sous garantie (facture à l'appui) contre une console Atari 600 XL + 1 ou 2 programmes. Vends Atari 2600 VCS + 4 programmes, le tout pour seulement 950 F. **Christophe ZANELLA, place de la République, 07220 Viviens.**

E07/50 — Oric 1/Atmos échange ou vends Zorgons, l'Aigle d'Or, Mission Delta. **Erick MULTNER, Camp Segret, 24140 Villamblard. Tél. : (53) 57.92.96.**

TOURNOIS

T06/1 — Cherche personnes pour faire tournois par correspondance sur Mattel Intellivision. **Alain GHIGLIA, 119, rue St-Jacques, 13006 Marseille. Tél. : (91) 37.56.03.**

T06/2 — Cherchons possesseurs de Vectrex pour tournois dans la région parisienne (je possède 11 jeux) score sur Minestorm : 574 015. **Orou et Bio MAMA, 3, rue Édouard-Vaillant, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 631.96.66.**

T06/3 — Cherche personne expérimentée pour faire des matchs de tennis ou hockey sur Mattel dans la région Nord-Pas-de-Calais (Douai). **Jean-Pierre KAFARA, 19, rue du Colonel-Fabien, 59950 Auby. Tél. : (27) 98.73.99.**

T06/4 — Cherche personnes pour organiser tournois sur Colleco par correspondance : Mouse Trap : 341 140, Donkey-Kong Jr. : 182 400, Donkey-Kong : 98 900, Schtroumpfs : 64 000 (force 3) Looping : 10 842 (force 4), Venture : 557 900, Cosmic Avenger : 50 550, Space Fury : 486 200. **Jean-Stéphane VOZA, route de Didier (lotissement Duplan voie n° 3), 97200 Fort-de-France (Martinique).**

T07/1 — Cherche personne habitant Meudon, St-Cloud organisant tournois Mattel sur K7 : Tropical Trouble, Zaxxon... **Jérôme BRENAC, 2, rue du Bel-Air, 92190 Meudon-Bellevue.**

T07/2 — Si tu bats ces scores, contacte-moi (C.B.S.). Q* Bert : 389 920, Lady Bug : 257 920, Wingwar : 424 250, Venture : 4 094 000, Pepper : 9 121 570, Cabage P. K : scène 156. **David MALKA, 16, rue Maxime-Gorki, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 867.44.23.**

VENTES

V09/214 — Vends pour TO 7 Thomson K7 Space Invaders 100 F. **Christian PASCAL, quartier Gascon, 07170 Villeneuve-de-Berg.**

V09/215 — Vds Lynx 48 K + magnéto + Péritel + 1 K7 de 5 jeux + K7 de démonstration + alimentation + 1 livre : le tout 2 600 F, à débattre ; paye frais d'envoi ; urgent. **Eric DURANO, 189/2 rue d'Ypres, 59118 Wambrechies. Tél. : (20) 78.85.23.**

V09/216 — Vends K7 Philips pour C52 nos 2-8-9-12-16-18-35 : 70 F la K7 ou 450 F le tout plus K7 n° 31, 100 F. **Daniel COSNEFROY, 26, rue de la Vallée, 50120 Equeurdreville. Tél. : (33) 93.90.55.**

V09/217 — Vends VCS Atari peu servi et 2 K7, Donkey Kong, Amidar. Prix : 500 F. **Bruno RAMAIN, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 867.63.21.**

V09/218 — Urgent ! Vends console + ordinateur Mattel + Intellevoice + 8 K7 achetés 6 400 F, laissés à 4 000 F (le tout en très bon état). **Jean-Yves COLOIGNER, 11, rue Pierre et Marie-Curie, 91160 Longjumeau. Tél. : (6) 909.51.01.**

V09/219 — Vends ordinateur échec neuf avec garantie + facture - Conchess - Auto répondeur, 13 niveaux, 5 tournois, 5 entraînements, 3 spéciaux, prix 1 700 F. **Raymond PHILIBERT, 58, rue Jean-Pierre-Timbaud, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 644.05.87.**

V09/220 — Vends Coleco CBS août 83 + 3 K7 : Donkey Kong + Schtroumpfs + Zaxxon, le tout pour 1 200 F. Joindre n° de téléphone. **Michel DIZIER, 29, rue des Boulets, 75011 Paris.**

V09/221 — Vends CBS très bon état + 3 K7 (Zaxxon, Donkey Kong, Looping) + 1 adaptateur antenne, le tout sous garantie jusqu'au 13/12/84. Prix 2 200 F, à saisir !. **CHRISTOPHE, 75012 Paris. Tél. : 344.05.64.**

V09/222 — Vends Mattel + 11 K7 dont 2 Imagic, 2 Parker, 2 CBS, 2 Activision, 3 Mattel, le tout en parfait état, prix : 2 500 F. Possibilité de débattre. **Hubert NIERENGARTEN, 22, rue Trumelet-Faber, 57230 Bitche. Tél. : (87) 96.06.85 (après 19 h).**

V09/223 — Urgent. Vends Oric 1 (01/84) + 3 livres + cordon magnéto + 10 jeux, prix 2 500 F. Vends CBS (12/83) + Joystick Atari + 2 K7 Zaxxon, Donkey Kong, prix 2 500 F. **Frédéric BENGIOAR, 126, boulevard de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (1) 771.88.88.**

V09/224 — Vds Colecovision + Donkey Kong + Schtroumpfs + module n° 2 Turbo sous garantie 2 mois, le tout 2 000 F. Peu servi, vendu emballé. **Franck NICLAUSSE, 40 bis, rue des Champsforts, 77450 Montry. Tél. : 004.07.61.**

V09/225 — Vends CBS + adaptateur prise Péritel + Donkey Kong + Donkey Junior + Zaxxon + Carnaval + Lady Bug + Pit Stop (import), le tout 1 700 F (juin 84) à débattre. **Eric HAGEGE, 3 bis, rue de Cambrai, tour M, 75019 Paris. Tél. : 203.04.89.**

V09/226 — Vends 30 K7 Mattel, état neuf, dont Donkey Kong + Demon Attack + Dracula + Atlantis + Beamriders + Super Cobra, etc. avec boîte, 200 F pièce. **Stéphanie MARCEAUX, 23 bis, rue de l'Églantine, 69500 Bron. Tél. : (7) 826.88.31.**

V09/227 — Vends console Mattel Intellivision, état neuf + 2 K7 Starstrike et Sharpshot, urgent cause double emploi, prix : 900 F. **Christophe TRESOR, 4, rue Albert-Samain, 75017 Paris. Tél. : 766.76.38.**

V09/228 — Vends console Mattel, excellent état + son ordinateur + 14 K7 (dont 1 import) valeur 6 000 F, vendu 2 800 F ou sans ordinateur 2 200 F. **Laurent MONTÉSALVO, 3, rue du Docteur-Calmette, 93370 Montfermeil. Tél. : 388.27.21.**

V09/229 — Vends VCS Atari 400 F (avec la K7 Combat), K7 Pac Man, Asteroids 90 F chacune. Vends aussi FX 702 P pour 500 F, TI 58 200 F (avec manuel utilisat.). **Marc BONGIORNI, 3, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél. : (1) 555.24.83.**

V09/230 — Vends magnéto K7 Thomson T07/T070 acheté le 17-03-84, vendu 500 F. Vends console Mattel + 5 K7, vendu 1 000 F. **Xavier PAUPIERRE, 38, rue de la Brouaze, 28200 Châteaudun. Tél. : (37) 45.32.44.**

V10/1 — Vends TI 99/4A, cordon K7 Joystiks module basic étendu module mini, mémoire Parsec, cassettes d'initiation, livres 2 500 F. **Patrick DELEAGE, résidence La Gravona, 20000 Ajaccio.**

V10/2 — Vends console Vectrex sous garantie + les 8 meilleures K7, le tout 2 200 F. **Eric DE MARCHIS, 4, rue d'Alsace, 92600 Asnières. Tél. : 733.56.09.**

V10/3 — Vends 19 K7 Mattel + console Mattel pour 2 700 F (avec (3 Parker, 2 Activision, 2 Imagic, 1 Coleco, Burger, Snafu, D & D, Ski, etc.). **Eric LORACH, 8, rue Mazarin, 90000 Belfort. Tél. : (84) 28.38.75.**

V10/4 — Vends console Coleco : 1 100 F. K7 : Zaxxon, Frenzy, Q*Bert, Mr Do, Looping, Cosmic Avenger : 250 F pce. Manette Quickshot 3 : 150 F ou le tout 2 500 F. **Christian BONNARDOT, 7, avenue Lombart, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (1) 350.70.80 (après 17 h).**

V10/5 — Vends Vectrex déc. 83 + 4 K7 Scramble, Cosmic Chasm, Hyperchase, Webwars, le tout en parfait état pour 1 300 F (notices, boîtes, caches). **Xavier DECIS, 127, av. J.-B.-Clément, 92100 Boulogne. Tél. : 603.39.69.**

V10/6 — Vends console CBS Colecovision + K7 Donkey Kong + 1 K7 Zaxxon sous garantie (06/84). Prix 2 000 F. **Sylvie CHABOUSSIE, 50, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (1) 567.72.19.**

V10/7 — Vends K7 CBS Ladybug, Mtrap, Schtroumpfs, 200 F l'unité, Zaxxon 300 F + ZX 81 510 F, 16 K 320 F, K7 Multfichier 150 F, jeu 75 F + 3 livres 200 F. **Pierre JENDRICH, 07, résidence Barbès, 11600 Villalier. Tél. : (68) 77.08.05.**

V10/8 — Vends Aquarius (12/83) + 16 Ko + magnéto + mod. lecteur de cartouches + manettes + 3 cartouches jeux : 2 000 F. **Patrick DE BARNEVILLE, 27 ter, rue des Meuniers, 75012 Paris. Tél. : 307.14.08.**

V10/9 — Vends : Lynx 48 K + nbx acc. 2 000 F, Vectrex + K7 600 F, Atari + 7 K7 900 F, K7 Super Cobra Coleco 250 F, Echiquier Scisys à niveaux 900 F. Tout tbe, à débattre. **Christophe CAVAGNA, 44, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : 572.23.23.**

V10/10 — Vends console Mattel (mars 83) + clavier informatique + 9 K7, le tout très bon état, pour 3 000 F. Possibilité de vendre séparément. **Bruno MONÉRON, 20, bd Emile-Augier, 75116 Paris. Tél. : (1) 503.49.55.**

V10/11 — Vends DAI 72 K + Memocom + 2 PDL + prgms (DAO + ass. + Help) + livres (ass. 8080) + interface imprimante + revues club DAI, 8 000 F. **Michel KHARAT, 18, bld de Grenelle, 75015 Paris. Tél. : 577.05.49.**

V10/12 — Vends nombreux jeux électroniques Double, Top, 3 Dimensions, bref de toutes sortes et à des prix intéressants. Vends aussi jeu vidéo VC 4000 + 4 K7. **Christophe LACROIX, 20, rue du square du Vexin, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (03) 094.75.32 (après 17 h 30).**

V10/13 — Vends flipper Gottlieb, modèle Dragon, 4 joueurs, mémoire score, bon état général, 1 800 F. Vends Atari 2600 complet + 4 K7, 700 F. **Jean-François TEIGNY, 4, place de la Sapinière, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 599.40.26 (après 18 h).**

V10/14 — Affaire ! Vends console Mattel mars 83 + K7 Ski, Auto, Golf, Star Strike, Sub Hunt, Tennis, Demon Attack, Atlantis, TBE 1 200 F. **Didier VAU, 70, rue Philippe-Dartis, 93800 Epinay. Tél. : 822.44.99.**

V10/14a — Vends console Mattel Intellivision + 9 K7 dont : Auto Racing, Utopia, Tennis, Swords et Serpents. Prix 2 000 F. **Tél. : 200.89.82.**

V10/15 — Vends console Mattel Intellivision + 14 K7 (Advanced Dungeons & Dragons + Treasure Tarmin + B 17 + Space Spartan + Zaxxon) + Intellivoice. Prix 2 200 F, TBE. **François MONTAGNON, 3, rue Talma, 75016 Paris. Tél. : 525.81.10.**

V10/16 — Vends Oric 1 (64 Ko) + 3 livres + cordon + adapt. VHF + 20 progs (Xenon, Hobbit, Zorgon, etc.), prix réel : 4 500 F, cédé à 2 500 F. **Philippe LECOMMANDEUR, 16, rue Eugène-Süe, 75018 Paris. Tél. : 258.74.85 (de 18 h à 19 h 30.**

V10/17 — Vends console Mattel janvier 84 avec 15 K7 dont Donkey-Kong, Zaxxon, Tennis, Ski, Ice Trek, Atlantis. Valeur 4 000 F, cédé 2 000 F. **Gilles BRUNEL, 6 Villa Gagliardini, 75010 Paris. Tél. : 867.74.94.**

V10/18 — Vends pour TI 99 : Ext. basic, mini-mémoire, 32 K, gestion de fichier, The Attack, Tombstone City, Parsec, TI Invader, Echecs, Rotor Raiders, Moons Neper. **Stéphane FELLOT, 6 bis, rue Michel-Ange, 92160 Antony. Tél. : 237.81.79.**

V10/19 — Vends TO 7 + manettes de jeux + lecteur de K7 + 3 manuels + 6 K7 (Pingo, Chasseur Omega...) + 5 cartouches (Pictor, Trap...) pour 4 500 F. **Wadie SAFIEDDINE, 93, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : (1) 267.48.68.**

V10/20 — Vends TI 99/4 A + boît. extens. + basic étendu + assemb. + ext. 32 K + RS 232 + nombreux modules et documentations. Le tout 9 000 F, console Mattel + jeux 1 000 F. **Jean-Louis DECLER, 39, rue de la Garenne, 92310 Sèvres. Tél. : (1) 626.95.37.**

V10/21 — Vends jeux Mattel + 5 K7 Tennis, Auto-Racing, Astrosmash, Space Battle, Night Stalker, 18 mois, 1 200 F. **Jean-Claude HENRY, Chemin des Fougeraies, Juigné-sur-Loire, 49130 Les Ponts-de-Cé. Tél. : 91.92.77.**

V10/22 — Vends console Coleco 900 F, K7 Carnival 200 F, K7 Q* Bert 250 F, transfo pour UHF 100 F. Vends pour VCS K7 Echecs 100 F Range-K7 50 F. **Jean-Jacques KAUFMANN, 55, rue de la Madeleine, 27500 Pont-Audemer. Tél. : (32) 41.37.02.**

V10/23 — Vends Super controller + K7 Rocky, jamais servis, prix 700 F. **Dominique LAURIN, 9, rue Ampère, 37000 Tours. Tél. : (47) 39.08.01.**

V10/24 — Vends console CBS Coleco avec 4 cartouches, état neuf, fonctionnement parfait, emb. d'origine, très, très peu servi. Le tout vendu 1 400 F. **Fabrice COIGNARD, 5, rue Tourville, 50200 Coutances. Tél. : (33) 61.40.50 (le week-end).**

V10/25 — Vends CBS Coleco + 8 K7 (Wing War, Q* Bert, Turbo Zaxxon...), état neuf, garanti fév. 85. Vends cause micro, prix 2 950 F (avec adaptateur UHF). **Christophe LAVERNE, 124, rue Anatole-France, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 758.62.78.**

V10/26 — Vends K7 Zaxxon 350 F, Donkey-Kong 255 F, Schtroumpfs 250 F, Cosmic Avenger 250 F, Turbo 600 F + garanties. **Jean-Christophe FAREZ, rue Petite-Geharie, 62150 Houdain. Tél. : (20) 62.81.48.**

V10/27 — Vends console Mattel TBE 700 F + 22 K7 : Trésor de Tarmin 300 F, Q* Bert, Zaxxon, Popeye, Safecracker, Dracula, etc. Prix entre 200 F et 100 F. **Jean-Christophe KAPLINSKY, 17, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : 346.75.79.**

V10/28 — Vends Atari 600 XL adaptateur Secam 1 750 F + 6 K7 Atari VCS 2600 100 F ou 500 F les 6, Robot Tank, Vanguard, Pac Man, Space Inv. Asteroids Berzerk. **Patrice ROBERT, 7, bd Marcel-Pourtout, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 751.25.86.**

V10/29 — Affaire rare ! Vends CBS + 5 super K7 (Donkey, Zaxxon, Venture, Pitfall, Mouse Trap), acheté mars 84 3 400 F, vendu 2 300 F. **Olivier BERTON, 1, rue Massenet, 77380 Roissy-en-Brie. Tél. : 28.78.48.**

V10/30 — Vends VCS Atari 2600 avec 20 K7 : Dig Dug, Q* Bert, Pitfall 2, Popeye, River Raid, etc., 4 500 F (valeur 7 000 F) avec 3 poignées. **Nicolas BENMIRA, 19, rue Petit, 75019 Paris. Tél. : 208.50.25 (de 17 h 30 à 19 h 30, sauf le dimanche).**

V10/31 — Vends VCS Atari TBE + 15 K7 avec boîtes et manuels d'util. d'origine + 2 Super Joysticks 2 500 F à débattre ou possibilité vente séparée. **Sébastien BUTON, 1, rue Menou, 44000 Nantes. Tél. : (40) 20.04.17 (après 18 h, en semaine).**

V10/32 — Vends Vidéopac Philipps N60 400 F + 11 K7 800 F, K7 Parker : Tedi Arena, console Coleco + Donkey-Kong, Zaxxon, 300 F, Donkey-Kong Jr 200 F, module turbo 600 F (possible détail pour K7). **Guillaume GUAYE, 3, av. de Choisy, 75643 Paris. Tél. : 583.76.53.**

V10/33 — Vends VCS Atari 450 F, K7 Popeye, Retour du

Tedi 180 F, Vanguard Star Raider, Tennis Atari 150 F, Circus Atari, Surround, Maze Craze, Pac Man 100 F. **EMMANUEL. Tél. : 452.99.42.**

V10/34 — Vends Laser 3000 avec drive + émulateur + disquette dos. Apple, garanti 10 mois, 8 000 F (prix neuf 9 600 F). **Frédéric FLAIS, 5-7, av. Mac-Mahon, 75017 Paris. Tél. : 227.64.21.**

V10/35 — Vends jeux vidéo Intellivision + 5 K7 pour 1 400 F : La Roulette, Space Battle, Triple Action et d'autres. **Léonard KWASMOWSKA, 59, rue Jules-Michelet, 92700 Colombes. Tél. : 786.03.75.**

V10/36 — Vends Canon X 07 + imprimante 4 couleurs + carte mémoire + 5 manuels utilisation (jeux + utilitaire). Valeur : 4 800 F, vendu : 3 000 F. **GRÉGOIRE. Tél. : 334.19.24.**

V10/37 — Vends Aquarius 20 Ko + magnéto + 4 cartouches de jeu D et D, Tron, Burgertime, Night Stalker. Valeur réelle : 3 575 F, vendu : 3 000 F. Urgent ! **Venturini VARLIN, 4, avenue du Petit Groslay, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 866.90.21.**

V10/38 — Affaire ! Vends Mattel, garantie + 7 K7 1 000 F. Vends Vectrex, garantie + 6 K7 1 000 F. Vends ordinateurs d'échec, garantie, Conchess 1 600 F. Valeur : 2 400 F. **Raymond PHILIBERT, 58, rue J.-P. Timbaud, 92130 Issy-les-Moulinaux. Tél. : 644.05.87.**

V10/39 — Vends Atari avec deux manettes Spectravidéo + Paddel avec 20 K7 (Decathlnon, Pitfall, Popeye, Zaxxon, Pole Position, etc.). Prix : 5 500 F à débattre. **Pascal LEMARECHAL, 7, avenue de la Porte de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 255.61.36 (le soir).**

V10/40 — Urgent ! Vends Dragon 32 + 2 K7 (Simulateur de vol, Gubert Dinging) + lecteur de K7 au prix de 2 000 F, cédé 2 000 F. Prix à débattre. **Renaud CATHELINEAU, 14, avenue Ratel, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : 883.56.69.**

V10/41 — Urgent Oric 1 48 K + M. K7 + Synthe vocal + 20 programmes jeux + 2 utilitaires + manuel d'utilisation. Date d'achat : mai 1983, état neuf. Prix : 3 500 F à débattre. **Luc CHAMBON, 229, avenue de la Division Leclerc, 92160 Antony. Tél. : 237.06.20 après 20 h.**

V10/42 — Pour VCS Starmaster Chopper 290 F chaque, Grand Prix 160 F ou le tout 500 F. Neuves + Slot Space Human break 300 F. Pour CBS Looping 250 F. Pour Mattel Golf 130 F, Boxe 170 F. **Didier NÉZONDET, 42, avenue de Fouilleuse, 92150 Suresnes. Tél. : 506.13.73.**

V10/43 — Vends Atari 800 + magnéto K7 + jeux + 1 lecteur de disquettes + 1 cartouche Basic. Le tout 9 000 F (état neuf). **Jean FLEURY, 222, rue Nationale, 59800 Lille. Tél. : (20) 057.91.28.**

V10/44 — Vends 60 K7 pour VCS de 50 F à 180 F. Offre un Joysticks Atari pour l'achat de 3 K7. Vends Transfo Atari 50 F et Joysticks 40 F. **Jacky BIDOUX, 18, rue Bertrand-Bonin, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (1) 847.95.29.**

V10/45 — Vends Lynx 48 K état neuf (9 mois). Prix : 2 000 F à débattre. **Annie LETENDRE, 88, rue de la Mare, 78630 Orgeval. Tél. : 975.77.13 après 18 h ou 727.09.94 (heures de bureau).**

V10/46 — Oric 1 48 K cable magnéto + Péritel + manettes et Interface + 5 livres et nombreuses revues 1 700 F. Moniteur Zénith vert 750 F. **Jérôme CAHUSAC, 24, avenue F.-Roosevelt, 92150 Suresnes. Tél. : 772.02.87 après 19 h.**

V10/47 — Vends Spectravidéo 318 Péritel avec magnéto, 7 K7, 1 cartouche, adaptateur CBS + 5 K7 CBS, poignées (2), 30 programmes, livres. Le tout : 5 500 F. **LAMBERT, 1, square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 884.17.70.**

V05/51 — Vends jeux Game & Watch Nintendo : Donkey-Kong (double écran) + Au feu (Fire ; 1 écran) 250 F les deux, en bon état. **Jean-Christophe LADET, 188, rue Cuvier, 69006 Lyon. Tél. : 24.40.72 (après 18 h). Urgent.**

V05/52 — Vends ZX 81 + 16 K + carte son + génératrice de caractères + interface poignées de jeux + poignées + 5 livres + nombreux programmes, le tout 2 000 F. **Patrice KAZMIERCZAK, 3, imp. des Ormes Chauconin, 77100 Meaux. Tél. : 433.15.41.**

V05/53 — Vends console Atari 2600 + 4 K7, état neuf, acheté en 1984. Prix 1 900 F contre 2 580 F neuf. K7 : Volley-Ball, MS Pac Man, Battlezone, Space Invaders. **P. BIENKOWSKI. Tél. : 414.18.85 (après 17 h).**

V05/54 — Vends Atari VCS excellent état + 8 K7 : Barnstorming, Yar's Revenge, Combat, Tennis, Dragster, Missile Commande, Slot Racer, Raider of the Lost Ark. Prix 2 000 F. **Bertrand TRIPLET, 39, rue Ledien, 80100 Abbeville. Tél. : (22) 24.34.21 (après 19 h).**

V05/55 — Vends Oric-1 48 K sous gar. + manéto à télécom. sous gar. avec tous les cordons + 7 livres + 50 progs sur K7. Valeur + 6 100 F, vendu 2 795 F. A débattre. **Max BOUCHE, 5, av. Clert et Robert, 92700 Colombes. Tél. : 780.25.87 (après 18 h).**

V05/56 — Vends VCS 2600 700 F + vends K7 VCS Miss Pac Man, Atlantis, Tennis, Space Invaders, Vanguard, Video Pinball, 250 F chaque. VCS + 6 K7 2 000 F. **Christian LECLERC, 7, rue de la Gaieté, 94170 Le Perreuxx. Tél. : 872.80.70.**

V05/57 — Vends VCS Atari + Combat + Space Invaders 1 000 F, Star raiders 290 F avec poignée, Berzerk, Donkey Kong (CBS), Defender, Pac Man, Asteroids, Empire Strikes Back (Parker), Super Break-out 230 F chaque ou 2 550 F le tout, Sanyo PHC-25 + cordon péritel + magnéto + Palk-Man 1 700 F. **Tél. : (1) 751.16.96 (après 20 h).**

V05/58 — Vends TI 99/4A + prise magnéto + boîtier périphérique + ext. 32 K + joystics + mini mémoire + 13 modules de jeux + manuels d'utilisation. Le tout 7 000 F. **Christian HUBERT, 18, rue de l'Avignon, 78370 Plaisir. Tél. : (3) 055.02.93.**

V05/59 — Vends ou échange K7 Atari neuve Defender cause double achat non utilisée. Prix 250 F, à débattre, affaire sérieuse, merci d'avance. **Stéphane VINCENS, 8, rue Pasteur, 91360 Epinay-sur-Orge, Essonne. Tél. : 934.37.87.**

V05/60 — Vends jeu Mattel K7 Soccer, le tout 1 000 F, acheté déc. 83, garantie + K7 (Auto, Racing, Armor Battle, Poker Black Jack 80 F chacune (janvier 84) + roulette 60 F (déc. 83) + Astromash 85 F (fév. 84), vendu avec ou sans console. **MONTELS, 3, rue de Montfort, 35000 Rennes. Tél. : (99) 79.48.74.**

V05/61 — Vends Casio PB-100 excellent état (sous garantie), acheté déc. 83 + manuel d'utilisation + nombreux programmes (à débattre). **K. DANIEL. Tél. : (88) 09.51.09.**

V05/62 — Vends console Intellivision + 1 K7 1 200 F, 12 K7 Mattel (Lock-n-Chase, Tron II, Tennis, Donkey Kong...), de 140 F à 200 F, le tout : 3 500 F. **Jean-Michel DUPAYS, La Minière, 78280 Guyancour. Tél. : 043.20.67.**

V05/63 — Vends console Videopac C 52 + 4 K7 (n°s 4, 13, 20, 22), très peu servi, le tout 1 500 F et console Klervox SD-04 de 10 jeux intégrés + transformateur, le tout 250 F. **Fabien HUET, 12, route de Saudreville Vaucelas, 91580 Etrechy. Tél. : 080.46.90.**

V05/64 — Vends MZ 80K Sharp + K7 + magnéto + télé + clavier incorporé écran 50 × 50, prix : entre 5 000 et 5 500 F. **Frédéric LALANDE, 9, avenue Soyer, 784000 Châtou (Yvelines). Tél. : (3) 071.54.66.**

V05/65 — Vends CBS Coleco + 8 K7 (Dk Jr, Gorf, Space Panic, Venture, etc.), complet, TB état (sous garantie) pour 2 350 F (au lieu de + 4 000 F), et vends Atari + 3 K7 (Berzerk, Pac-Man, Defender) pour 1 100 F. **F. BALLONE, 11, rue Guynemer, 94170 Le Perreux en indiquant votre numéro de téléphone.**

V05/66 — Urgent vends turbo (CBS) état neuf datant de janvier 1984, livré avec piles 700 F + Donkey Kong 250 F, uniquement à Chambéry ou dans la région. **Stéphane HERMENAULT, 37, rue Lamartine, 73000 Chambéry.**

V05/67 — Cause dette vends VIC 20 état neuf emballage d'origine, garantie fév. 84 encore 9 mois 1 400 F au lieu de 2 300 F + cartouche Vic Avenger 100 F au lieu de 190 F. **Christine TOULUCH, 13, rue Riblette, 75020. Tél. : 373.91.88 (après 20 h).**

V05/68 — Vends CBS Coleco + K7 Donkey Kong, Lady Bug, Carnival, Looping, 2 200 F neuve, console Mattel + K7 Astromash 1 000 F, servi 1 h, K7 roulette Black Jack, 150 F. **Contacter SERGE. Tél. : 257.93.87.**

V05/69 — Vends ZX 81 + 16 Ko (complet) (11/83) + K7 Rex + sur K7, liste jeux d'Arcades, autres + utilitaires, en TBE. Prix : 850 F (cause achat DAI) + donne clavier Mec Mon. **Laurent DESSERPRY, 10, rue Perrier, 71000 Macon. Tél. : (85) 38.08.88.**

V05/70 — Vends K7 Super Cobra pour Atari 2600 250 F. Vends K7 Stars Voyagers pour Atari 2 600 100 F. Vous pouvez prendre une K7 ou les 2. **Akel BLIN. Tél. : (1) 403.23.79.**

V05/71 — Vends pour VCS Atari : Pitfall 240 F, Star Raiders 190 F, Grand Prix 140 F. **Gérald CERRITO. Tél. : 244.42.33 et 948.43.51 (après 18 h).**

V05/72 — Affaire ! Donne jeu électronique + documents sur toutes les marques de K7 pour VCS Atari à celui qui achètera mon VCS Atari + 11 K7 2 300 F. **Pierre DECERGY, 35, avenue d'Iéna, 77500 Chelles. Tél. : 008.32.20.**

V05/73 — Vends table de ping-pong Donnay, TBE sur roulettes et pliable, prix : 500 F (valeur 1 200 F). Vends collection Club des Cinq, Lieutenant X 7 F pièce. **Laurent DUCHESNE, 21, rue du Dr Guilleminot, 78520 Limay. Tél. : 092.25.66.**

V05/74 — Vends console Mattel + 6 K7 : frogger, Q* Bert (de Parker), Tennis, Basket, Triple-action, Glof, TBE. Prix : 2 000 F. Possibilité de vente séparée des K7. **Laurent DUCHESNE, 21, rue du Dr Guilleminot, 78520 Limay. Tél. : 092.25.66 (après 18 h).**

V05/75 — Vends console jeux Mattel (nov. 83) + K7 Astromash, Football, Beamrider, le tout peu servi et TBE, 1 490 F. Vends aussi jeux Merlin 130 F et Galaxy 2, 250 F. **Benoît JAHAN, n° 20 La Marquisanne, 83220 Le Pradet. Tél. : (94) 98.52.61.**

V05/76 — Vends console Mattel 83 avec 10 K7 2 000 F, à débattre. Vends aussi machine à écrire IMP. EP 22 Brother, mars 84, acc. Prix 1 800 F. **Pascal FONTAINE, 75, avenue Aristide-Briand, 94110 Arcueil. Tél. : (1) 665.40.62.**

V05/77 — Vends K7 compatibles Mattel Sea Battle, Lock-N-Chase, Star Strike, 170 F et Donkey Kong 200 F ou échange K7 ci-dessus contre Atlantis, Swords & Serpents, Demon Attack Safe Cracker. **J.-P. LAMETA, 6, parc Luneo d'Ornano, 20000 Ajaccio. Tél. : (95) 21.21.25.**

V05/78 — Vends Dragon 32 péritel complet, parfait état + manettes + 2 K7 jeux + 2 CR jeux + livres (garantie 30 juin 84). Valeur 4 512 F, vendu 2 890 F. **Thomas DENDIEVEL, 52, avenue Arthur-Rimbaud, 60110 Méru. Tél. : (4) 452.23.87.**

V05/79 — Super ! Vends pour Atari les K7 : Phoenix et bien d'autres ! Me contacter pour liste avec prix. Donne 1 K7 à qui en achète 3 ! Alors ? **Stéphane RENGEVAL, 32, rue Mozart, 92330 Sceaux. Tél. : 702.37.61.**

V05/80 — Vends K7 pour Atari VCS Super Cobra 270 F, neuve avec boîte, acheté mai 84. **Axel BLIN, 7, route de l'Obélisque St-Augustin, 77120 Coulomier. Tél. : 403.23.79.**

V05/81 — Vends 68 Strange n°s 47 à 98, 104 à 119 + Spécial Strange n°s 1 à 16 + Titans n°s 10 à 12, 16 à 18 + albums Les Fantastiques n°s 2, 6 à 15 + Planète des Singes n°s 1 à 13. Le tout 1 300 F ou au détail. **Christian HUBERT, 18, rue de L'Avignon, 78370 Plaisir. Tél. : 055.02.93 (après 18 h).**

V05/82 — Vends micro-chaîne 450 F, garantie 6 mois, se transforme en Walk Man grâce à ses enceintes amovibles, 1 K7 stéréo FM donnée en plus. **Pierre ISNARD, Dom de Riqubonne, C3 avenue de Cannes, 06220 Vallauris. Tél. : (93) 64.05.33 (après 18 h).**

V05/83 — Vends Oric-1 (Pal/Péritel) + magnéto à télécommande + 12 logiciels + 4 livres (emballage d'origine), vendu 2 500 F. **Vincent BOURNISIEN, 112, avenue Pierre-Semard, 94210 la Varenne St-Hilaire. Tél. : 883.73.73.**

V05/84 — Vends C 52 + 6 K7 1 000 F ou échange contre Nova Blast, Fathom, Wing War : K7 Imagic pour Cbs, faire proposition, arrangements possibles. Merci. **Christophe LOGÉ, 270, rue de Cagny, 80000 Amiens. Tél. : (22) 46.00.19 (le soir).**

V05/85 — Vends Oric-1 48 Ko (11.83) sous garantie + Péritel + alim. + N/B progs + livres + magnéto + télé N/B 3 000 F. **Tél. : (6) 046.20.32 (le soir).**

V05/86 — Vends K7 CBS Colecovision : Donkey Kong à 150 F et la super K7 Cosmic Avenger à 200 F, état neuf 1 mois (super affaire). **Frédéric STENTA, 45, boulevard Baptistin-Cayol, résidence Tiboulen, 13008 Marseille. Tél. : (91) 72.25.69.**

V05/87 — Affaire ! Vends VCS Atari + Padlle + Joystics + adaptateur + 7 K7 : Yar's, Maze Craze... Le tout pour 1 535 F. Occasion à saisir ! **Michael HABABOU, 27, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 206.04.24.**

V05/88 — Urgent ! Vends K7 Atari Miss Pac-Man, excellent état, valeur 329 F, vendue 200 F. **Jérôme JOLY, 11, rue de la Prairie, 86360 Chasseneuil. Tél. : (49) 052.79.54.**

V05/89 — Vends Atari 400 16 Ko + 1 K7 basic + manuel Basic gagné concours (4/84) 2 200 F, sous garantie. **Noël MAURAN, 3, rue Hôtel de Ville, 34110 Frontignan. Tél. : 48.13.63.**

V05/90 — Affaire ! Vends TO 7 (12/82) + Basic + module Secam + magnéto + ext. son + man. de jeux + manuel Basic microsoft + livre + nb. prog. + K7 Pengo, 4 500 F (à débattre). **Frédéric CHARTIER, 36, rue d'Aquitaine, 86210 Bonneuil-Matours. Tél. : (49) 85.22.90.**

V05/91 — Vends TRS-80 mod. 1, Level 2 16 K + interface RS 232 + assembleur + bibliothèque + programmes. **Jean-Louis LE TORTOREC, Grande Rue, 56550 Belz. Tél. : (97) 55.33.85.**

V05/92 — pour environ 1 900 F donne ZX 81 + 16 K + un synthétiseur de voix + carte son + inversion vidéo + cables + 40 programmes (HRG, Mazogs, 3 D Defender...). **THOMAS, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 547.59.05.**

V05/93 — Si vous m'achetez, pour 1 900 F, mes 40 programmes (K7) + synthétiseur de voix + son + inversion vidéo + cables, je vous donne mon ZX 81 16 K, (prix à débattre). **THOMAS, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 547.59.05 (après 18 h).**

V05/94 — Vends Philips Videopac C 52 bon état + 8 K7 : Musique, Baseball, Guerre Laser, Singeries, Pac-Man, Quête des Anneaux... Valeur de l'ensemble 2 600 F, sacrifié 1 000 F. **Emmanuel CULETTO, Mandelieu, Alpes-Maritimes. Tél. : (93) 49.57.75.**

V05/95 — Vends cartouches jeux Vic-20 : Jelly-Monsters 150 F et Jupiter Lander 150 F. **J.-C. ARNULFO. Tél. : (89) 24.20.97 (après 18 h).**

V05/96 — Vends console Philips G 7200, avec 22 K7, achetés en déc. 83, état excellent. Le tout 4 000 F au lieu de 7 500 F dans le commerce. Vends jeu électronique Bandaï, 125 F au lieu de 250 F. **Fabrice OPTEL, 10, rue du Stade, 55120 Clermont-en-Argonne. Tél. : (29) 87.45.19.**

V05/97 — Vends Mattel, très bon état, acheté 2 500 F, avec 4 K7, vendu 1 700 F, 3 K7 1 50* F, 2 K7 1 250 F (possibilité d'acheter K7 à part). **Franck DE GIROLAMI, 27, rue Eugène-Labiche, lot. Le Sorbier, 69800 Saint-Priest (Rhône). Tél. : (17) 820.50.59.**

V05/98 — Vends Vectrex (12/83) + 4 K7 + 2 manettes pour Blitz et Soccer Football, valeur 4 200 F, sacrifié 3 000 F, peut être vendu séparément. **Christian DUCASS, 24, avenue Nicolas II, 78600 Maisons-Lafitte (Yvelines). Tél. : 962.23.24.**

V05/99 — Vends K7 Colecovision pour CBS, nov. 83, jan. 84, Venture 310 F, Zaxxon 370 F, Q* Bert 370 F, Lopping 310 F, module n° 2 turbo 810 F. Vite ! C'est urgent. **Philippe LAMBERT, 65/36, avenue Carnot, 52000 Chaumont (haute-Marne). Tél. : 03.38.65.**

V05/100 — Vends console Mattel août 83 (900 F) + 7 K7 à 25% réduction prix achat (1 555 F au lieu de 2 155 F) : Zaxxon, Dungeons/Dragons, Chess, Tennis, Soccer, Armor Battle, Golf. Prix total 2 455 F. **Tél. : 574.22.39 (Paris).**

V05/101 — Vends VCS Atari TBE + 4 paires de manettes + 17 K7 (Miner 2049, Enouro, Keystone, Defender, Pac-Man, demon, Pitfall...), valeur 6 250 F, vendu 4 000 F. **Eric LE MAOU, 15, rue du Port, 29123 Pont-Aven. Tél. : (98) 06.01.07.**

V05/102 — Vends Dragon 32 (11/83), UHF/Péritel Secam + docs + tous câbles + magnéto + manettes + 20 K7 (Donkey, Skramble, Pitfall, Centipede...) + 30 prog. Basic + livre 3 800 F (val. 6 000 F). Cherche TV couleur péritel 1 000 F. **S. POULLAIN, 38, rue de la Croix Champion, 85330 Noirmoutier.**

V05/103 — Vends jeux électroniques Lucky Pirates 80 F. **Philippe REVEL, 7, rue des Ecoles Plancher les Mines, 70290 Champagney. Tél. : 23.15.13.**

V05/104 — Vends Starfix (revue de cinéma) n°s 4, 5, 6, 7 à 10 F l'un. Vends « En piste » n°s 20, 21, 23, 24, 13 à 2,50 F. Vends « trophée » n°s 50, 51, 52, 53 à 2,50 F. Vends « Atemi » n°s 107, 159, 160, 161, 163, 165, 171, 176 à 2,50 F. Vends modules pour TI 99 4/A Parsec (entre 200 et 250 F) et Treasure Island) à 200 F, les 2 sont neufs. **Jean MICHELETTA, 47, rue François-Taddeï, 13007 Marseille. Tél. : (91) 31.18.51.**

V05/105 — Vends ZX 81 + 64 Ko mém. vive + TV N/B + livres + docs + câbles + K7 (jeux, utilitaires) 1 700 F. Vends Mattel + 5 K7 1 700 F. **59910 Bondues. Tél. : (20) 94.12.17.**

V05/106 — Vends pour CBS K7 Schtroumpfs, Venture, Gorf, Donkey Kong Junior, Looping, Pepper II, Space Panic, Cosmic Avenger, 300 F pièce + module turbo volant + K7 700 F, valeur neuf + 880 F, le tout encore garanti. **J.-P. leroy, 333, rue Roger-Salengro, 59260 Mellemmes. Tél. : (20) 56.83.28.**

V05/107 — Très urgent vends Atari 2600 acheté 12/83, excellent état, sous garantie + Paddles + Joysticks + Zaxxon, Warlords, Sp. Invaders, Missile Command + transformateur. Le tout en excellent état 1 800 F. **Eric VAYSSE, 88, rue des Sillons, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (1) 060.79.34 (le mercredi à 13 h).**

V05/108 — Vends VCS Atari bon état 800 F, possibilité vente K7 : Vanguard, Phoenix, Yar's Revenge, Star Raiders, Maze Craze, etc. **Gilles ZEITOUN, 102, avenue Marceau, 92400 Courbevoie. Tél. : 788.68.32.**

V05/109 — Vends Oric-1 48 K (acheté en août 83 chez ASN, donc transformable en Atmos) + 2 K7 de programme + 2 livres de programmation sur Oric + diffs alimentations. Prix 1 900 F (au lieu de 2 500 F). Vends Joysticks. **J.-L. JEANNOT, 1, allée des Géraniums, 91620 Nozay. Tél. : 901.23.99.**

V05/110 — Vends K7 Atari, sous garantie et en excellent état : Pitfall, Popeye, Vanguard, Keystone Kappers à 250 F pièce. Donne avec chaque K7 achetée un numéro de Tilt, des boîtes de K7 vides avec écrans, des catalogues. **Jean-François BOURDEAU, 12, rue Pasteur, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : 037,64.96.**

V05/111 — Vends Atari VCS 2600 état neuf + 18 K7. Le tout avec emballage d'origine. Pac Man, Tennis, Defender, Grand Prix, etc. Prix à débattre. **Jacques DREVET, 16, avenue Boileau, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 880.47.98 après 19 h.**

V05/112 — Vends Atari 2600 (décembre 1982) avec K7 Combat et Circus Atari, Superman, Tutankham. **Sébastien HU, 39, avenue du Général-de-Gaulle, 59840 Lompret. Tél. : (20) 92.13.99.**

V05/114 — Vends console Mattel + 5 K7 pour 1 200 F. **François JEUILLY, 10, rue P.-Lescot, 77200 Lognes. Tél. : 005.00.78.**

V05/115 — Vends pour Commodore 64 ou VIC 20 adaptateur Pal/Secam PS 2000, état neuf, prix à débattre. **10000 Troyes. Tél. : (25) 73.36.68.**

V05/116 — Vends Vectrex avec Scramble, Berzerk, Pac Man, Narzod, Solarquest, Hyper chasse, Minestrom, (février 1984) cause achat chaine Hi-Fi. 2 000 F à débattre. **Max**

DAMBEAU, n° 1 impasse Jean-Moulin, 32230 Marciac, Gers. Tél. : (62) 09.33.43.

V05/117 — Vends Jopac 7400 + 1 K7, n° 43 (janvier 1984), sous garantie, en bon état. Cédé à 1 200 F. Urgent, merci. **Emmanuel JAMET, 64, boulevard Jean-Jaurès, 78800 Houilles. Tél. : 968.36.45 après 17 h.**

V05/118 — Vends Atari 2600 (janvier 1984), garantie jusqu'en janvier 1985, état neuf, prix 1 000 F. **Eric SELMANE, 22, allée Anne-de-Beaujeu, 75019 Paris. Tél. : (1) 240.41.31.**

V05/119 — Urgent ! Vends console Vectrex sous garantie + 3 K7 (décembre 1983). Valeur 2 490 F, vendu 1 200 F. **Patrick FERRAND, 33, rue Robert-Doisy, 92160 Antony. Tél. : 668.31.75.**

V05/120 — Vends VCS Atari complet (mai 1983) + 5 K7 : Missile Command, Space Invaders, Circus Atari, Combat, Frogger. Valeur 2 350 F, vendu 1 600 F. Space Ward gratuit. **Fabien BERGOIN, 23, avenue de la République, 92320 Châtillon. Tél. : (1) 657.78.88.**

V05/121 — Vends Dragon 32 + 100 programmes + 1 manette + livres. Prix : 2 000 F ou échange le tout contre, soit un CBS Colecovision, soit un Drive Apple II ou Apple II*. **Jean THOME, 20, rue de la Vieille-Meuse, 08000 Charleville-Mezières. Tél. : (24) 37.47.15.**

V05/122 — Vends K7 neuve 30 Timetrek CBM 64 70 F + Xeno 2, Vic 20 16 K 70 F + cartouche Jelly-Monster Vic 20 90 F + Avenger Vic 20 90 F. **Jean-Michel DELOR, 13, rue de Champagne, 57157 Marly. Tél. : (8) 763.36.14 après 18 h.**

V05/123 — Vends K7 pour Coleco 200 F l'une : Space Fury, Looping, Cosmic Avenger, Donkey-Kong Junior, avec boîtes. Cause problèmes financiers. **Luc AGUIRRE, 3, rue de l'Impératrice Eugénie, 20200 Bastia. Tél. : (95) 31.64.16.**

V05/124 — Vends 5 K7 1 000 F + VCS Atari + Ms-Pac + Asteroid, Superman, Vanguard, Basket-ball, Space War, Star Raiders, Space Invaders, Tic-Tac-Toe, Combat. **Bertrand LAISNEY, 14 bis, rue Danielle-Casanova, Tourville-la-Rivière, 76410 Cleon. Tél. : (35) 77.49.12.**

V05/125 — Vends console Mattel + 7 K7 : Skiing, Auto Racing, Basket Ball, Boxing, Sea Battle, Space Battle, Tennis. Valeur 3 500 F, vendu 1 900 F. **Bruno BOUCHER, 5, rue Emile-Pelletier, 34100 Toulouse. Tél. : 40.18.95 après 18 h.**

V05/126 — Vends VCS Atari + 6 K7 pour 2 500 F au lieu de 3 500 F. Les K7 sont River Raid, Megamania d'Activision 710 F + K7 Schtroumpfs 279 F + K7 Action Force + Stare War de Parker 720 F + Aventuriers de l'arche perdue 285 F. **Frédéric RUIN, 16, rue du Petit Musc, 75004 Paris.**

V05/127 — Vends K7 Mattel : Beauty and the Beast 160 F, Sea Battle 150 F, Auto Racing 100 F, Bowling 140 F ou échange contre requins ou Zaxxon. **Jean-Marc DELAPLACE, résidence des Jardins, route de Suze, 84500 Bollene. Tél. : (90) 40.17.05.**

V05/128 — Urgent ! Vends VCS Atari (novembre 1983) + K7 Combat + transformateur + 2 paires de manettes 1 000 F. Vends 2 K7 à 280 F (Starmaster + les Aventuriers), Envoi postal assuré. **Laurent ZIMMERMANN, 1, rue Jean-Jaurès, Le Bono, 56400 Auray. Tél. : (97) 24.20.94.**

V05/129 — Vends console Vectrex + 2 K7. Le tout 1 600 F, neuve sous garantie, acheté en décembre 1983. **John ASENSIO, 1, rue Koechlin, 69100 Villeurbanne. Tél. : (7) 884.02.71 après 19 h.**

V05/130 — Urgent ! Vends Atari 2600 + 6 K7 : Night Driver, Star Raiders + Manette, Maze Craze, Pac Man, Planète Patrol, Space Invaders, Combat, prix à débattre. Sinon, échange Atari 2600 avec 6 K7. **Stéphane DUPAS. Tél. : 300.24.91 après 18 h.**

V05/131 — Vends Atari VCS en bon état (1983) avec Combat. Prix 700 F. **Eddy GUERIN, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 300.71.71.**

V05/132 — Affaire ! Vends K7 Mattel Mission X (février 1984), valeur 329 F, vendue 160 F. **Benoit HEYNDERICKX, 2, square Tocqueville, résidence Monceau, 78150 Le Chesnay-Parly II. Tél. : 955.97.20.**

V05/133 — Vends console Home Arcade (Advision) + alimentation + cartouche Jump Bug. Le tout en parfait état, sous garantie et très peu servi. Valeur réelle 1 300 F, vendu 700 F. **Tél. : (1) 859.61.56, région parisienne.**

V05/134 — Vends 4 jeux électroniques 600 F. Le tout ou séparément. Prix à débattre, (Tennis, Block, Packmonster, Pilote de chasse). Urgent !. **Olivier PERRIN, résidence-du-Château, 2, allée aux biches, 77000 Vaux-le-Penil. Tél. : (6) 452.44.54.**

V05/135 — Vends console Intellivision avec 8 K7 (décembre 1982), valeur 3 500 F, vendue 2 500 F. **Yohann ELHADAD, 50, rue de la forêt, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 305.87.39.**

V05/136 — Vends K7 Demon Attack pour Mattel 200 F ou vends Star Strike et Triple Action 350 F (les deux). **Yannick PERROY, Bel-Air Pommiers, 69480 Anse. Tél. : (74) 65.32.21.**

V05/137 — Vends ZX-81 16K + 5 K7 + 5 livres 1 200 F. **F.-Hardy, 42, rue George-Sand, 91120 Palaiseau. Tél. : 014.01.91 après 18 h.**

V05/138 — Vends ZX 81 + 16K + 3 livres + nombreux logiciels (15) + magnéto cassette Brand, le tout en parfait état, sous garantie, très peu servi. Prix : 900 F. **Valentin LEFEVRE, 72, rue Voltaire, 93100 Montreuil. Tél. : (1) 859.61.56.**

V05/139 — Vends Microvision 400 F + 6 K7 : Bowling, Shooting Star, Casse briques, Flipper, Puissance 4, Bataille navale. Prix : 600 F. **Christian PAUTASSO, rue de Comberousse, 38790 Oiémoz. Tél. : (7) 896.22.57.**

V05/140 — Vends manettes Quick Shot pour VCS, la paire 240 F. Recherche bandes dessinées tous genres. Faire proposition. **Loïc HAUBTMANN, 3 bis, route deun, 45190 Beaugency. Tél. : (38) 44.56.56.**

V05/141 — Urgent ! Vends console Colecovision CBS état neuf (1 mois), encore sous garantie + K7 Looping, Schtroumpfs. Le tout 2 000 F. **Tél. : (78) 40.00.74 après 19 h.**

V05/142 — Vends jeu électronique Condor 200 F + casque inrégral 150 F + Trains Lima + accessoires. Prix à débattre + magnétophone K7 200 F. **Hubert CUGNIET, rue des Remparts, 38260 La Côte-Saint-André. Tél. : (74) 20.27.00.**

V05/143 — Vends K7 pour TRS-80 n° 1 Sonar et cartouche Vectrex Cosmic Chasm. Le tout 150 F ou pour TRS-80 60 F et pour Vectrex 100 F. **Patrick FARAUT, 38, avenue des Ternes, 75017 Paris. Tél. : 572.15.59.**

V05/144 — Vends VCS Atari état neuf (janvier 1983) cause double emploi + K7 Combat 900 F. Vends K7 Space Invaders, Video Pinball, Yars'Revenge, Street Racer, l'ensemble K7 : 600 F. **Fabrice COLIN, 19, avenue Jean-Mermoz, 95300 Pontoise. Tél. : (3) 032.73.47 après 19 h.**

V05/145 — Urgent ! Vends ordinateur T 07 + mémo 7 Basic + Logiciel Pictor + lecteur enregistreur + 1 K7 de programmes + manuel d'initiation. Acheté 4 700 F, cédé 3 700 F. **Xavier SANTISO, 17, rue du Maréchal, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (3) 451.38.82.**

V05/146 — Vends VCS console Atari 2600 état neuf. Prix : 990 F ou prix à débattre. **Thierry GADAT, rue Mongoubot, 71460 Saint-Gengoux. Tél. : (85) 47.72.05 après 18 h.**

V05/147 — Vends console Mattel avec 9 K7 : Pitfall, Q* Bert, Atlantic, etc., révisées en février 1984. Valeur neuve + K7 4 077 F, cédé 3 000 F. **Pascal BIZET, 26, rue Morisset, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (1) 983.99.10.**

V05/148 — Vends Oric 1 48K (janvier 1981) + alimentation + péritel + alimentation péritel + cordon Din + 10 K7 dont Xenon, Zorgots, etc. + lecteur de K7 + 3 livres. Prix : 3 350 F. **Philippe VIGNERON, 6, rue Claude Debussy, 92220 Bagneux. Tél. : (1) 656.24.66.**

V05/149 — Vends TI 99 + 3 K7 jeux : Parsec, Munc et Star Trek + ext.-Basic + 2 livres de programmation + manettes + cordon magnéto. Le tout 3 000 F. **Jean-Luc BEHAR, 46, rue Emile-Zola, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 844.24.79.**

V05/150 — Vends console CBS neuve sous garantie, achetée le 13/12/83 + K7 Zaxxon, Lady Bug, Donkey-Kong, Gorf, Q* Bert + adaptateur antenne. Le tout 2 500 F. **Philippe COMBESCURE, 76, rue Taitbout, 75009 Paris. Tél. : 526.05.96.**

V05/151 — Vends cause dette VIC 20 + manuel en Français état neuf acheté en février 1984. Prix neuf 2 300 F, vendu 1 400 F + cartouche VIC Avengers, neuf 190 F, vendu 100 F. **Christine TOULUCH, 13, rue Riblette, 75020 Paris. Tél. : 373.91.88 après 20 h.**

V05/152 — Vends TI 99/4A + Parsec + prises péritel et U.H.F. + cable pour magnéto K7. Prix 2 000 F, garantie jusqu'en décembre 1984. **M. TORRES 1, rue du Moulin Bertin, 85200 Fontenay-le-Comte. Tél. : (51) 69.12.30.**

V05/153 — Vends ZX 81 + 16K + magnéto K7 + 1 K7 Chess + 3 livres + clavier ABS. Le tout 1 200 F. **Didier GAUDRIOT, Le bourg, 69380 Lozanne. Tél. : (78) 843.70.65.**

V05/154 — Gratuit 1 K7 Combat + Atari 2600 : 900 F + Donkey-Kong, Vanguard, Pitfall, 200 F chacune ou 500 F les trois. **Luc PIERRART, 78, rue du Petit Ramousies, 59177 Sains-du-Nord. Tél. : (27) 59.16.36.**

V05/155 — Urgent cause double emploi, vends Vectrex état neuf : 1 000 F + 3 K7 Scramble 140 F, Football 280 F, Spike 315 F. **Sébastien CLAIRET, 88, rue de Paris, 93100 Montreuil. Tél. : 287.64.61.**

V05/156 — Vends Atari 400 (novembre 1983) + Basic + 7 K7 de jeux : Jumbo Jet pilot, Star Raiders, Submarine Commander, etc. Valeur 6 000 F, vendu 3 500 F. **F. AZEMA. Tél. : 636.54.54.**

V05/157 — Vends K7 pour VCS Atari : Combat 50 F, Pele's Soccer 150 F, Pac Man 200 F, Asteroids 200 F + 2 jeux électroniques 100 F chaque. **Jean-Luc COULON, 7, place de Rungis, 75013 Paris. Tél. : 580.69.57.**

V05/158 — Affaire ! Vends K7 Atari très bon état : Slot Racers, Surround, Night Driver, Outlaw, Adventure. Les 5 pour 250 F ou 60 F l'unité. **Stéphane THIRIET, 6, avenue Henri Bocquillon, 75015 Paris. Tél. : 557.31.53 entre 17 et 18 h.**

V05/159 — Vends TI 99/4A + adaptateur Wico + Joystick Spectravideo + Chrishom Trail + jeux sur K7 + péritel. Prix : 2 000 F à débattre. **Christophe PAPINUTTI, 36, rue de la Bare, 95170 Deuil. Tél. : 983.32.67.**

V05/160 — Vends jeux électroniques Oil Panic, Donkey-Kong, Chef, Parachute, Snoopy, Tennis, etc. Etat neuf, de 100 à 200 F. **Thomas BRUTSGHI, 126, avenue du Général-de-Gaulle, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (3) 962.08.19.**

V05/161 — Urgent ! Vends K7 Mission X pour Mattel Intellivision neuf de noël 1984 280 F au lieu de 340 F. **Pierre MAITRE, 20, allée du Côteau, 91320 Vissous. Tél. : 930.76.20.**

V05/162 — J'offre le module de pilotage et turbo à celui qui m'achètera ma console CBS + Zaxxon. Le tout pour 2 300 F. Acheté le 20/02/84. **Bruno LUCAS, 7, avenue du Pasteur Martin-Luther-King, 78190 Trappes. Tél. : (3) 050.18.78.**

V05/163 — Vends console Hanimex SD 070 + 1 K7 Super Sportif (10 jeux dont Tennis, Football, Hockey, etc.) pour 300 F ou échange contre K7 TI 99/4A. **Jérôme PONTOISE, 8, rue de Bizaleix, 63500 Issore. Tél. : (73) 089.14.64.**

V05/164 — Vends Mattel 900 F + 3 K7 et Videopac Jet 25 + 4 K7 : 700 F, très bon état (les 2 consoles). Accepte échange avec Vectrex. **François BEDOT, 15, boulevard Aristide-Briand, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : 858.87.99.**

V05/165 — Vends console Mattel avec 6 K7 : Auto Racing, Armor Battle, Sea Battle, Roulette, Star Strike et B-17 Bomber + l'Intellivision, le tout 2 000 F. **Laure MARTIN, 34, rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (1) 722.44.86.**

V05/166 — Vends Atari 2600 + 5 manettes + 8 K7. Valeur 4 300 F, état neuf, le tout vendu 3 000 F. **Gérard DINHSY, Les Aulnettes, chemin des Anges, 83470 Saint-Maximin La Sainte-Baume. Tél. : (94) 78.09.72.**

V05/167 — Urgent ! Vends VCS Atari (novembre 1982) + 6 K7 : Pitfall, Combat, Phoenix, Pac Man, Missile Command, Yars'Revenge. Le tout pour 1 700 F seulement. **Christophe SARRAZIN, 9, rue Verte, 91210 Draveil. Tél. : 942.05.73.**

V05/168 — Vends Interface manettes de jeu pour Oric-1 ou Oric Atack avec programme d'utilisation. Prix : 140 F. **Nicolas DERVAUX, Montsaunes, 31260 Salies-du-Salat. Tél. : (61) 90.60.16.**

V05/169 — Vends VCS Atari (décembre 1982) + 3 paires de manettes + 3 K7 : Combat, Basic programming, Swordquest. Le tout, très bon état, 100 F. **Hervé PAYANT, Le Plany Crémeaux, 42260 Saint-Germain-Laval. Tél. : (77) 65.25.83 après 17 h.**

V05/170 — Vends ou échange disquettes Apple II (Utilitaires, jeux Arcades, Stratégie, etc.). Cherche documentation sur Visicalc. **Nicolas LASSELIN, 28, villa Emilie, 92110 Clichy. Tél. : 270.76.98.**

V05/171 — Vends VCS Atari avec Paddle + 12 K7 2 500 F ou K7 détail : Circus 100 F, V-Pinball 125 F, Casino 100 F, Donkey-Kong 150 F, Pac Man 150 F, Space Invaders 125 F, Combat 100 F, Super Cobra 200 F, Moon-Patrol 200 F, Star War 150 F, Tennis 200 F, Centipede 175 F. **Alexandre CORTESE, 6, boulevard Edouard-Aiguier, 83000 Toulon. Tél. : (94) 42.36.05.**

V05/172 — Vends Logiciels de jeux pour Oric 1, Labyrinthe 3 D, Simulateur de vol, 30 F pièce, Morpions, Xenon 70 F, Docteur GENIUS 80 F. **Vincent BOUISSON, 42, rue Mirabeau, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (1) 890.90.41.**

V05/173 — Vends ou échange Atari 2600 VCS garantie (novembre 1983) + 5 K7 : Space Invaders, Pac Man, etc. Prix réel 2 500 F, vendu 1 850 F contre ZX Spectrum 16K. **Dominique BOURNAZEL, 4, rue Pierre et Marie-Curie, 77370 Nangis. Tél. : 408.34.37.**

V05/174 — Vends Microvision en très bon état 200 F + valkman Brandt neuf 350 F + paire de paddles pour VCS 70 F + mini jeu Startrek 100 F + vélo 1/2 course 3 vitesses 300 F. Le tout 1 000 F. **Michel GUEZ, 3, rue des Tournelles, 75004 Paris. Tél. : 274.42.83 après 19 h.**

V05/175 — Vends K7 pour VCS 2600 : Les Aventuriers de l'Arche perdue + Basic programming. Les deux 300 F ou séparés 150 F. Basic avec les manettes. Sur Paris ou région. **David LEBOFF, 118-130, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 607.60.38.**

V05/176 — Vends console Atari 2600 (décembre 1983) + 2 Joysticks + 2 K7 Space Invaders, Jungle Hunt. Le tout 1 100 F à débattre. **Lionel MALKASSIAN, 36, rue de l'Aiguillette, Bâtiment A2, 13012 Marseille. Tél. : 93.76.81.**

V05/177 — Affaire ! Vends Pack Monster, état neuf (1983), muni d'une manette directionnelle. Prix neuf 380 F, vendu 200 F. **Claude MERLE, route de Valence, 26120 Chabeuil. Tél. : (75) 59.00.08.**

V05/178 — Vends K7 pour microvision Flipper, Puissance, Blitz, Hooting, Star et Donne Bowling (il lui manque les boutons mais marche quand même. A qui achètera au moins 2 K7 à 100 F pièce. **Jean-Paul FISCHER, 1, rue Gabriel-Cordier, 06150 Cannes-L'Abocc. Tél. : (93)47.09.09.**

V05/179 — Vends cause double emploi Videopac Philips C52



PETITES ANNONCES

(mai 1983) + 12 K7 n°s 9, 11, 17, 18, 21, 27, 29, 33, 34, 38, 43, 53. Etat neuf, valeur 3 560 F, vendu 2 800 F. **David TATÉ, Les Grandes Aires, 83143 Le Val. Tél. : (94) 69.23.39.**

V05/180 — Vends Spectrum 48K + magnéto + 60 logiciels + 2 manettes + Interface péritel + Interface manettes de jeu (janvier 1984). Le tout 4 800 F. **Olivier JEHEL, 15, square de la Canche, 78310 Elancourt. Tél. : 062.90.75 après 19 h.**

V05/181 — Vends K7 pour VCS Atari, Donkey-Kong, Space Invaders 175 F pièce, projecteur diapo Hadimex 2 100 F, état neuf 500 F. **Hervé BOUCHER, 9, rue Simart, 75018 Paris. Tél. : 251.66.38.**

V05/182 — Vends Jet 25 + 26 K7 n°s 1 à 5, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 16, 18, 20 à 25, 29, 31, 33, 42 + Popeye, Super Cobra, Frogger. Le tout 2 300 F. **Jean-Michel BÉRANGER, 105, rue Manin, 75019 Paris. Tél. : 200.71.34.**

V05/183 — Vends clavier numérique Mattel, très bon état 700 F + K7 Mattel Space Hawk, Tron, River Raid et beaucoup d'autres 120 F et 200 F. **Alain VILAIN, 27, rue Tricoche-Maillard, 10160 Aix-en-Othe. Tél. : (25) 46.72.97.**

V05/184 — Vends Atari 2600 (décembre 1983) + Defender 820 F + Phoenix, Pole Position 250 F la K7, Pitfall 275 F, jeu électronique Donkey-Kong 2 écrans 150 F. **Jérôme DUJARDIN, 54, rue du 2 septembre, 59148 Flines-les-Raches. Tél. : (27) 91.61.00 après 17 h.**

V05/185 — Vends Microvision + Casse briques + Blitz 400 F + mini Arcade Donkey-Kong Jr 275 F, Bol d'or moto (Casio) 250 F. **Jerôme DUJARDIN, rue du 2 septembre, 59148 Flines-les-Raches. Tél. : (27) 91.61.00 après 17 h.**

V05/186 — Vends VCS Atari avec transformateur, 2 paires de manettes + K7 (Combat, Defender, Galaxian, Pole Position, Battle Zone. Etat neuf, le tout 1 500 F. **Hyrondelle CAMARA, 126 bis, avenue de la Californie, 06200 Nice. Tél. : 86.43.21.**

V05/187 — Vends VCS Atari (janvier 1984) + 3 K7 : Tennis, Space Invaders et Pac Man, état neuf, prix à débattre. **Fabienne CAZES, route de Saincaize, 58470 Magny-Cours. Tél. : (86) 58.17.79.**

V05/188 — Pour VCS Atari 2600, vends Defenders à 100 F, exceptionnel ! K7 qui a seulement 4 mois. **Laurent BOCQUEL, 30, rue Chabrier, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (6) 015.32.50.**

V05/189 — Vends Long Beach + Space Laser Flight + Microvision avec 3 K7 + Logiciel 5 + voiture radio commandée (Rancho). Le tout 800 F ou séparément. **Gérald PHILIBERT, 75020 Paris. Tél. : (1) 636.58.76.**

V05/190 — Vends VCS Atari + Vanguard, Centipede, Berzerk, Demon Attack, Space Invaders. Valeur plus de 3 000 F, vendu 2 100 F, en très bon état. **Damien BOZZOLLA, rue Lamartine prolongée, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 304.19.03.**

V05/191 — Vends Oric-1 48 K + Secam péritel couleur + VHF NB + 18 progs (12 en L.M.) + livres + revues (progs de jeu Action et Aventure) 2 500 F, à discuter. **Jean-Marc SALLE, 132, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 533.73.19.**

V05/192 — Vends Oric-1 48 Ko avec péritel + revue + K7, le tout 1 700 F (valeur 2 600 F). **Gérald TORRI, 88, cours Berriat, 38000 Grenoble. Tél. : (76) 96.20.41.**

V05/193 — Vends ZX 81 (mars 1983), alimentation, extension 16 K ram, prises de raccordements, manuel d'utilisation, livre 35 programmes. Valeur réelle 1 000 F, vendu 650 F, à discuter. **Jérémy CICUREL, 34, rue du Docteur Blanche, 75016 Paris. Tél. : 224.86.60 (après 18 h).**

V05/194 — Vends K7 pour ZX Spectrum : The Incredible Adventure (aventure graphique) 60 F + 30 Vortex 80 F au lieu de 120 F. **hervé BOUCHER, 9, rue Simart, 75018 Paris. Tél. : 251.66.38.**

V05/195 — Vends Atari VCS + 7 K7 (Hero, Frosbite, Mrs Pac Man, Tennis, Space Shutle, etc.). Prix intéressant à débattre (prix de vente actuel dans les magasins 3 490 F). **Tél. : 840.48.43 (à partir de 17 h).**

V05/196 — Affaire ! Vends jeu électronique Puck-Monster 100 F + une cinquantaine de stranses 150 F ou le tout 150 F. **Franck HUREL, 1, allée des Cèdres, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (1) 308.17.30.**

V05/197 — Vends pour le VCS Atari (Pac Man 200 F, Jungle Hunt 250 F, Casino 100 F, Berzerk 200 F, Riodle of the Phinx 250 F, achetées après Noël). **Jean-Paul FISCHER, 1, rue Gabriel-Cordier, Cité SNCF, 06150 Cannes la Bocca. Tél. : (93) 47.09.09.**

V05/198 — Vends Pole Position 250 F, Combat 80 F, Brain games 100 F, Slot Racer 110 F, Circus Atari 150 F, Wight Driver 150 F, Super Breakout 200 F, Aventuriers de l'Arche perdue 250 F, Chopper Command 300 F, Stace War 200 F, hanted House 300 F ou vends le tout 1 500 F. **Alex DUCASTEL, 13, rue Siant-Laurent, 77400 Lagny. Tél. : 436.87.48.**

V05/199 — Vends TI 99/4A + Basic étendu + 4 modules + manettes + câbles + 4 K7 + livre TI + 3 revues TI : 2 300 F. **Olivier MICHEL, 11, avenue de la Jacotte, 30390 Aramon. Tél. : (66) 57.43.28 (après 18 h).**

V05/200 — Vends Atari 2600 avec 3 K7 : le Retour du Jedi, Defender, L'Empire contre-attaque, en parfait état (1983), pour 1 300 F. **Pascal DESMARETS, 7, rue Pierre-Delalet, 95130 Franconville. Tél. : 413.71.88.**

V05/201 — Vends VCS Atari avec 4 K7 : Space Invaders, Space War, Human Ball, Tic Tac Toe, valeur 1 800 F, vendu 1 100 F. **Sylvain LUMBROSO, 11, bd Charles-de-Gaule, 92700 Colombes. Tél. : 785.13.98.**

V05/203 — Vends CBS + Donkey-Kong + garantie 1 450 F et K7 Venture 250 F + adaptateur VHF 300 F ou vends le tout à 1 750 F. **David GUILHAUMON, 8, rue Jules-Ferry, 42700 Firminy (Les Lauriers). Tél. : (77) 56.03.58.**

V05/204 — Stop affaire cause double emploi. Vends console CBS garantie jusq. sept. 84 + 5 K7 2 400 F ou séparément (valeur 3 200 F). **Philippe MULLER, 10, rue des Castors, 68300 Village-Neuf. Tél. : (89) 67.36.26.**

V05/205 — Vends pour Mattel Intellivision cartouches de jeu, état neuf : Donkey Kong 250 F, Space hank 200 F, basket Ball 150 F, Space Armada 100 F. **Jean-Louis PAUL, 269, rue Henri-Silvy, 84120 Pertuis. Tél. : (90) 79.18.58.**

V05/206 — Vends moitié prix Atari complet avec 28 K7 intéressantes, demander liste, vends seulement dans la région marseillaise, prix : 6 500 F. **Lionel VIDAL, 323, Corniche Kennedy, 13007 Marseille. Tél. : (91) 77.52.94.**

V05/207 — Vends VCS Atari 2600 décembre 1983 + 4 K7 (Defender, Vanguard, Phoenix et Jungle-Hunt) pour 1 200 F. **Philippe VIGNAUD, 3, rue de la Bièvre, 92340 Bourg-la-reine. Tél. : (1) 665.57.87 (après 17 h 30).**

V05/208 — Vends ZX 81 + 16 K + clavier ABS + magnéto K7 + 100 progs + 4 livres avec guide + 10 K7, le tout 2 000 F (acheté 2 500 F). **Laurent MERLE, 75015 Paris. Tél. : 557.71.71 (après 19 h).**

V05/209 — Vends VCS Atari + 8 K7 : Street, Racer, Combat, Dodge Em, Boxing, Tennis, Enduro, Pitfall, Keystone karers + 2 paires de manettes au prix de 2 250 F. **Vincent GILLET, 1, allée Voltaire, 93420 Villepinte. Tél. : 385.20.88.**

V05/210 — Exceptionnel ! Vends (cause besoin d'argent) Vectrex neuf + 3 K7 (Scramble, Starhawk, Hyperchase) pour le prix dérisoire de 1 950 F (prix éventuellement à débattre). **Cyril MEYER, 24, allée de l'Arlequin, 92000 Nanterre. Tél. : 774.62.21 (entre 13 h 30 et 18 h le mercredi).**

V05/211 — Vends K7 Atari Combat (100 F), Sp. Invaders (150 F), vends aussi jeux G. & W., Donkey-Kong 2 écrans + piles (150 F). **Pierre WATTELET, L'Orvason Epinay, 76480 Duclair. Tél. : (35) 37.57.07 (après 18 h). Merci.**

V05/212 — Vends pour VCS, Asteroids (avec livret) et (avec ou sans livret) Miss Pac-Man. Achèterai télé couleur (prise Péritel) à moins de 1 500 F. **Jean-Benoît AUQUE, 1, rue Mozart Magnac, 16600 Ruelle. Tél. : (45) 68.71.15.**

V05/213 — Vends VCS Atari 2600 + 2 paires de manettes + K7 Combat + transfo, le tout pour 750 F. **Jean-Philippe BROWN, 29, avenue Auguste-Perret, 95200 Sarcelles. Tél. : 993.31.73 (après 18 h).**

V05/214 — Vends clavier alphanumérique de programmation pour console Mattel. Etat neuf, jamais servi, décembre 83. Valeur 1 390 F, laissé à 800 F. **Jean-Marie FOLLOPE, 68, Cavée St-Gervais, 76000 Rouen. Tél. : (35) 98.68.72.**

V05/215 — Vends extension informatique pour console Mattel 1983 990 F + K7 Mattel : Space Spartan 250 F, Vectron 200 F, Atlantis 200 F, etc. **Willy RICHARD, 408, av. du Dr Jean Mac, 72100 Le Mans. Tél. : 84.30.19 (après 20 h).**

V05/216 — Vends Oric-1 48 K (val. 2 220 F) + moniteur Zenith Vert (val. 1 150 F) + cordons + K7 de démonstration + manuels + programmes (achetés le 4/2/84), le tout 2 900 F. **Laurent LACASSAGNE, 22, rue Jean-Jaurès, 95410 Groslay. Tél. : 983.85.53.**

V05/217 — Vends jeux cristaux liquides (Nitendo) Donkey-Kong sans piles 100 F. **Xavier COCAUD, 29, allée Chopin, 95470 Fosses. Tél. : 472.62.89.**

V05/218 — Vends Intellivission 1 000 F et 9 K7 (Burgertime, Tron, Boxing) au prix de 1 400 F, date d'achat 1982-1983 et ordinateur Mattel pour 900 F neuf. **Frédéric LASSEZ, 39, quai de Grenelle, 75016 Paris. Tél. : 577.36.05.**

V05/219 — Vends console Colecovision avec adaptateur antenne + K7 Donkey Kong, Zaxxon, Gorf, Schtroumpfs de Noël 83, vendu 2 500 F. **Gilbert CAILLÉ, 29, allée des Bergeries, 91210 Draveil. Tél. : 940.24.01 (après 19 h et dimanche).**

V05/220 — Vends ou échange K7 Vectrex Cosmic Chash 220 F (260 F neuve) et Hyperchase 220 F (270 F neuve) contre tout autre K7. **Louis BAUER, 10, résidence Allende, 13230 Port-Saint-Louis-du-Rhône. Tél. : (42) 86.19.11 (après 19 h).**

V05/221 — Vends console CBS Colecovision (décembre 83) + 2 K7 avec notice, valeur réelle 2 500 F avec adaptateur péritel, vendu 1 800 F, à débattre. **J.-R. BARANGER, 12, allée du Petit Aulnay, 78000 Mareil-sur-mauldre. Tél. : 090.89.79 (après 18 h).**

V05/222 — Vends Vectrex (08-83) + 2 K7 : Cosmic Chase, Scramble, le tout 1 300 F. **Laurent GRIMALDI, 41, rue Fernand-Socors, 33140 Villenave d'Ornon.**

V05/223 — Vends Mattel 1 000 F + K7 Space Batle, Auto Racing, Astromash 200 F, Demon Attack, Donjon et Dragon, Burger Time 25* F, Night Stalker, Ski 150 F. **Stéphane DZIERBICKI, 4, rue des lauriers, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.05.80.**

V05/224 — A saisir ! Vends console Vectrex excellent état (jan. 84, sous garanti) + 5 K7 (Cosmic Chasm, Scramble, Hyper Chase, Starship, etc.) 1 800 F. **Didier PARIS, 118 bis, rue Romain-Rolland, 93260 Les Lilas. Tél. : 363.98.92.**

V05/225 — Vends module extansion micro-ordinateur Mattel Intellivision, prix : 1 300 F (adaptateur + transformateur + clavier + notice d'utilisation), série 1983 langage résident, état neuf, garantie 1 an, achat le 3/4/84. En prime 1 K7 (bande magnétique) avec plusieurs programmes. **Didier LAVIGNE, 2, av. des Lilas, 13009 Marseille. Tél. : (31) 74.29.10.**

V05/226 — Vends pour VCS Atari K7 Star raiders 250 F, Gorf 180 F, Video Chess 120 F, Centipede (neuve) 290 F ou le tout 800 F. **Boris GAUDRY, 19, avenue du Parc Bonnelles, 78830 Yvelines. Tél. : (3) 041.49.52 (après 19 h).**

V05/227 — Vends nombreux programmes pour Oric-1 dont xenon, Zorgon, 3D Maze, kikekawkci, Mushroom mania, defender Force, Ultima, Oric Chess, Crazy Dominos, etc. à 70 % du prix normal. **Boris GAUDRY, 19, avenue du prac Bonnelles, 78830. Tél. : 041.49.52 (après 19 h).**

V05/228 — Vends K7 Hyperchase (Vectrex) 840 F très bon état (295 F valeur réelle) ou échange contre Cosmic Chasm (Vectrex). **Tél. : (55) 87.76.50 (tous les jours de la semaine entre 18 h et 22 h).**

V05/229 — Vends K7 Atari + Coleco entre 200 et 250 F. **PATRICK, 77400 Thérigny. Tél. : (6) 430.01.56.**

V05/230 — Vends Chromles et Flammes n°s 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, le prix de tous ces livres à 67 F au lieu de 134 F. **Eric GUIBERT, 2, rue Poirier HLM Les Coudoux, 77160 Provins. Tél. : (1) 400.62.86.**

V05/231 — Vends console Mattel avec toutes K7 ci-dessous 3 500 F, sans K7 1 100 F. Vends aussi les K7 Q* Bert 270 F, Safe Cricker 270 F, Donjon et Dragon 250 F, Subunt + Ski + Roulette 450 F, Atlantis 200 F, Look and Chase 220 F. **Thibaud REBOUR, 47, av. République, 91600 savigny. Tél. : (6) 996.34.01. .**

V05/232 — Vends console Atari 750 + K7 pour Oric-1 : Combat et Enduro 280 F, Pitfall 280 F, Ice Hockey 200 F, Pac Man 240 F, Jedi Arena 200 F, le tout 1 800 F, à débattre. **Olivier FERRAND, 34, rue de la Presle, 37100 Tours. Tél. : (47) 54.79.69.**

V05/233 — Vends jeux ou utilitaires sur Apple II, II+, IIe, bas prix comme Koala, Dark Kristale, etc. **Jérôme CASANOVA, 52, boulevard du Maréchal Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer.**

V05/234 — Vends VCS 2600, prix 700 F, 18 K7, vendu 800 F le tout, Atari + 18 K7 1 350 F. **Jean-Michel MIARD, 1, avenue des Muriers, 38240 Meylan. Tél. : (76) 90.47.48.**

V05/235 — Vends N 60 Philips Videopac (écran incorporé) : 1 000 F + 13 K7 n°s 4, 10, 12, 14, 22 (Space Invader), 29, 33, 34, 35, 36, 37, 38 (Pac-Man), 44 : 1 000 F ou 1 K7 : 100 F. **Yvan LIGOUT, 2, rue de Francfort, 69140 Rillieux-le-Pape.**

V05/236 — Vends Videopac Philips C-52 + 20 K7 excellent état, l'ensemble 1 800 F. **François PETITJEAN, 3, place Racine, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 608.07.17.**

V05/237 — Vends K7 Coleco Schtroumpfs + 5 jeux électroniques (Donkey, etc.) + micro ordinateur OP 544, le tout 1 400 F ou à l'unité. **Grégory ZEMOR, 23, rue Henri-Rochefort, 75017 Paris. Tél. : (1) 227.64.85.**

V05/238 — Vends console Mattel + 10 K7 : 2 000 F. **Bruno FRANCK, 8, place du Soldat Laboureur, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : (6) 003.24.78 (après 19 h).**

V05/239 — Vends console VCS Atari avec 14 K7 et 2 paires de commandes, valeur 5 200 F, vendue 2 000 F. **William PAUVERT, rue du Docteur Giffard, 49270 Champtoceaux. Tél. : (40) 83.56.94.**

V05/240 — Vends K7 Les Aventuriers de l'arche perdue 180 à 200 F, bon état, peu servi. **Philippe BOUTON, 9, rue des Saules, 45800 St-Jean-de-Brayle. Tél. : (38) 86.19.80.**

V05/241 — Urgent ! Vends VCS 2600 acheté en déc. 84, sous garantie, prix 1 000 F et si possible acheter Dig Dug 200 F, Joust 300 F, Space 200 F, prix à discuter. Cherche une console Atari 600 ou 800 pour la somme de 1 000 ou 1 500 F. maximum. **Christophe BONNET, 10, rue du Docteur Rouques, 951000 Argenteuil. Tél. : 410.34.33.**

V05/242 — Vends adaptateur antenne CBS Colecovision 200F, prix initial 350 F, état neuf (18.01.84). **Nicolas NALPAS, 6, rue du Maréchal De Lattre de Tassigny, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (1) 590.48.61.**

V05/243 — Vends C52 + 6 K7 900 F. Vends console Cosmic Avenger 180 F. Vends Donkey LCD double étages 100 F. **Christophe LOGÉ, 270, rue de Cagny, 80000 Amiens. Tél. : (22) 46.00.19.**

V05/244 — Vends Spectravideo 318 + magnéto, cause besoin d'argent. Valeur 3 500 F, vendu 3 000 F, système Pal, déc. 83. **Arnaud DASSIER, 234, rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris. Tél. : 563.47.59.**

V05/245 — Vends Atari 870 F, TB état + K7 Pitfall 160 F, Defender 160 F, Battlezone 165 F, Cross Force 190 F, Combat 80 F. **Pascal FILANGI, 4, allée de Champagne, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 599.23.46 (après 18 h).**

V05/246 — Urgent ! Vends Videopac Jet 25 (fin 83), TBE + 6 K7 (n°s 4, 9, 18, 32, 38, 43) 1 700 F (valeur 2 159 F) + 2 jeux dble écran : Donkey Kong I^{e} + Airport Panic (Bandaï) 200 F pièce. **David OUAIRY, 28, rue Laennec, 44720 St-Joachim. Tél. : (40) 88.46.14 (après 18 h).**

V05/247 — Vends console Mattel excellent état avec 12 K7 dont Safecracker, Kool aid Man, Pitfall Tropical Trouble, Carnival, etc., prix intéressant. **Vincent BOURCIER, 22, rue Desaix, 75015 Paris. Tél. : 578.94.49.**

V05/248 — Vends console Mattel + 4 K7 : Las Vegas, Tutankham, Super Cobra, Donjon et Dragons. Acheté 3 000 F, vendu 2 000 F, garantie. **Arnaud CALARY, 6, avenue de l'abbé Roussel, 75016 Paris. Tél. : 525.12.86 (après 18 h).**

V05/249 — Vends Videopac C52 Philips + 9 K7 (n°s 1, 9, 11, 18, 22, 29, 33, 35, 37, 43), achetés 2 880 F, vendus 1 800 F, jeux de poche double écran : Rain Shower, Mickey and Donald, vendu 150 F pièce. **J.-Jacques LEFEBVRE, rue de la Jeannette, 22370 Pléneuf-Val-André. Tél. : (96) 72.24.18.**

V05/250 — Pour cause ZX Spectrum grillé vends K7 : Alchemist, Androide, Road Toad, Zzoum, Kong, Arcadia, 30 Tanckijet Set, Panique, Atic-Atac, Chessi Gold Mine, le lot uniquement. Prix unique 450 F (valeur 1 100 F), vente région parisienne seulement. **P. GUEUDELOT. Tél. : 303.42.23 (après 18 h sauf jeudi).**

V05/251 — Vends VCS Attari nov. 83 (6 mois de garantie) + 4 k) : Centipede, tennis Act. 500 F + Tennis électronique miro mec. 300 F et jeu Passage pour piétons 50 F. **Christophe TEXIER, 6, rue Ronsard, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 631.23.46.**

V05/252 — Vends VDS Videopac C52 + K7 n°s 1 (3 j.), 2 (3 j.), 6 (2 j.), 11, 22 (Space Invader), 36 (2 j.) et les super K7 n°s 37, 38 (Glouton) + Q* Bert + Super Cobra (Parker) + La Quête des anneaux. Le tout, tenez-vous bien, 2 000 F. **Tél. : (1) 599.41.68.**

V05/253 — Vends VCS + Sp. Invader 800 F + K7 vendu déparément à 250 F : Moon Patrol, Popeye, Asterix, Enduro à 200 F, Zaxxon, River, Raid 300 F + Ms. Pac Man + S. Cobra ou Keystone K + Kangaroo. **ERIC. Tél. : (91) 74.17.12 (après 12 h le samedi).**

V05/254 — Vends VCS Atari 2600 + 4 K7 : Defender, Robot-Tank, Asteroïd, Tutankham, le tout 2 200 F (état neuf, janvier 84). Le tout sous garantie. **Jean-Philippe MAZER, 193, boulevard de l'Avenir, 18000 Bourges. Tél. : (48) 20.18.93 après 17 h 30.**

V05/255 — Vends Vectrex + 6 K7 + crayons optique acheté en novembre 83 encore garanti. Prix global à débattre 2 000 F. Urgent ! **Cyrille BREUCQ, 4, rue Albert-Simonin, 92400 Courbevoie. Tél. : (1) 333.13.64.**

V05/256 — Vends Vidéopac + K7 Duel et Casse-Brique : 800 F + K7 Space Invaders et Pacman à 100 F pièce, le tout en TBE et à 950 F au lieu de 1 000 F. Vends aussi : Simon Pocket 100 F. Toutes régions de France, port à mes frais. Le tout en TBE. **Patrice CARANONI, Camp Cros, 13450 Grans..**

V05/257 — Vends jeu Vidéopac + 13 K7 neuf (83), valeur 3 500 F, vendu 2 500 F. Vidéopac G7400 avec écran. **Laurent GAUTREAU, 10, rue Voltaire, 90000 Belfort. Tél. : (49) 22.13.93 après 20 h.**

V05/258 — Vends K7 Parker pour VCS 2600, Spiderman, Popeye, Q* Bert, Toutankam, 100 F une ou 300 F les trois. **Bruno LAMARRE, 16/03, rue des Pommiers, 80100 Abbeville. Tél. : (22) 31.11.45.**

V05/259 — Vends console CBS, module turbo, K7 Zaxxon, Venture, Donkey-Kong. Matériel moins d'un an, peu utilisé, valeur 3 800 F, vendu 2 500 F. **Jean-Christophe HERAIL, 21, rue Chanez, 75016 Paris. Tél. : (1) 651.98.03.**

V05/260 — Vends console Mattel (+ 7 K7) à 2 4000 F (à ce prix-là, c'est sacrifié) avec des K7 comme Donjon et Dragon, Burger Time, Star Strike, etc. **Serge AJEXANDRE, 13 bis, rue Gabriel-Péri, 95740 Frépillon. Tél. : 995.21.08.**

V05/261 — Vends pour Spectrum Interface manette de jeu + manette de jeu + 3 logiciels. Prix 500 F. **Issy-les-Moulineaux, 92. Tél. : (1) 554.46.23.**

V05/262 — Vends cnsole Intellevision avec K7 Golf + K7 : Ice-trek, Dracula, Auto-Racing, Donjons et Dragons, Sub-Hunt. Le tout pour 1 750 F. **Denis SIMAH, 7, rue Burq, 75018 Paris. Tél. : 606.32.11.**

V05/263 — Vends Atari 2600 avec 8 K7 : Combat, Asteroïd, Defender, Enduro, Star Raiders, Battle Zone, Space Invaders, Video Chess, le tout pour 1 800 F. Parfait état, tous joysticks nécessaires livrés. **REMI. Tél. : 004.40.54 (après 18 h).**

V05/264 — Vends console Mattel Intellivision avec garantie 6 mois + K7 Burgertime, Maze-a-tron, Donjons et Dragons, Space Armada, le tout 2 000 F. **Thierry NORMAND, 60, rue de bagnolet, 75020 PARIS. Tél. : 371.27.56.**

V05/265 — Vends VCS Atari avec éléments d'origine 800 F. K) Outlaw Trick Shot, Skiing, Peles Soccer, 200 F ou le tout pour 1 000 F. **Christophe LEFEBVRE, 3, rue du Massif Central, 94800 Villejuif. Tél. : 678.25.72.**

V05/266 — Vends K7 ZX Spectrum : Alchemist, And Roide, Zzoum, Kong, Arcadia, 3D Tanck, Jet Set, Atic Atac, Panique, Chess, Road Toad, Gold Mine, le lot : 450 F. **Pascal GUEUDELOT. Tél. : (1) 303.42.23.**

V05/267 — Vends Donkey Kong à double écran et accord, 4 musiques différentes, alarme, jeux d'espace, les deux 290 F, achetés le 12/12/83. **Sylvain FINOUX, 76, avenue Albert-Bartholomé, 75015 Paris. Tél. : 532.34.71.**

V05/268 — Vends K7 bon état mais sans boîte : Volley ball (Atari) 200 F et Ms Pac Man (Atari) 200 F avec mode d'emploi ou échange contre Hero, Pitfall 2. **Vincent LALANE, 4, allée Jean-Philippe-Rameau, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (3) 044.15.16.**

V05/269 — Vends pour CBS Donkey Kong et Lady Bug 230 F pièce ou 400 F les 2. vends aussi des supers jeux électroniques : liste sur demande. **Fabrice SEBBAN, 68, av. H.-Barbusse, 93700 Drancy. Tél. : 830.68.14 (après 17 h).**

V05/270 — Vends console Vectrex + 5 K7 Solar Quest, Space War, Scramble, Starhawk, Blitz. Valeur 3 380 F, vendu 2 650 F. Le tout (K7 300 F à 200 F) sous garantie. **Alexandre LERIGNEY, 60, rue Escudier, 92100 Boulogne-sur-Seine. Tél. : (1) 603.07.88.**

V05/271 — Vends console Coleco CBS garantie + K7 Lady Bug, Donkey Kong, Gorf, Zaxxon, Q* Bert + poignée Atari + poignée Archer avec Ventouse 2 700 F. **Philippe COMBESCURE, 76, rue Taitbout, 75009 Paris. Tél. : 526.05.96.**

V05/272 — Vends VCS Atari + 6 K7 (Defender, Yars Revenge, Pac Man, Asteroids, Breakout, Combat) pour 1 400 F ou console + 2 K7 850 F ou 165 F par K7. **Christophe CATON, 13, allée des Erables, 78290 Croissy. Tél. : (3) 976.43.91.**

V05/273 — Vends manette Quickshot d'Arcade en forme de manette d'avion pour toutes consoles et ordinateurs avc boîte, notice. Tout est neuf, 140 F. **Régent VAPPOU, 18, rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : 343.22.78.**

V05/274 — Vends 2 K7 Philips Vidéopac : Course de voitures (3 tableaux) et Logique Chinoise (12 variantes). Le tout 200 F (très bon état). **Régent VAPPOU, 18, rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : 343.22.78.**

V05/275 — Vends jeux pour ZX 81 16 K : Defender 70 F, Black Star 70 F. Ces jeux sont anglais et introuvables en France. **Laurent FAUCILLON, 6, rue Jean-Giono, Baillet-en-France, 95560 Montsoult. Tél. : (3) 469.85.04 (Après 19 h).**

V05/276 — Vends Atari 2600 + (commande à raquettes + 3 K7 au choix : Combat, Air-Sea Battle, Volley-Ball, Pelé's Coccer, Stampede, Pac-Man 1 000 F ou 150 F la K7. **Christophe PELLETIER, 79, rue des Boulloirs Breuil-le-Sec, 60600 Clermont. Tél. : (14) 450.14.08.**

V05/277 — Vends console Philips C52 très bon état + 7 K7 (n°s 1, 5, 7, 9, 24, 25, 32, 42, 44), le tout pour la somme de 1 500 F. c'est urgent. **Frédéric AUMONT, 62, rue du Général-Guérin, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : (51) 037.72.32 (après 19 h).**

V05/278 — Vends Coleco CBS + adaptateur multi K7 + Zaxxon, Looping, Schtroumps, Venture, Pitfall, frogger, Pac Man, Berzek, Xman, etc. (achat ord.), à débattre. **Sébastien PAUL, 187, bd Davout, 75020 Paris. Tél. : 373.37.82.**

V05/279 — Vends ou échange K7 pour Videopac Philips en bon état (n°s 16, 29, 32, 37), valeur réelle 610 F, vendu 500 F ou contre K7 n°s 11, 10, 38, 39, en bon état ou contre K7 n°s 39, 11 et 41 ou 42. **Frédéric SAURIAT, 17780 Soubise. Tél. : (46) 88.81.05.**

V05/280 — Affaire ! Vends pour VCS Atari Pole Position, Vanguard et Defender à 550 F seulement. **Christian PAUTHONIER, 44, rue Jean-Mermoz, 94800 Villejuif. Tél. : 726.35.49.**

V05/281 — Vends VCS Atari 2600 + 6 K7 (Combat, Pac Man, Defender, Miss Pac Man, Galaxian, Jungle Hunt) 2 200 F + télé jeu SDO 43 noir et blanc + fusil et pistolet 300 F. **José-Vincent RODRIGUEZ, 853, chemin des Limites, 30000 Nîmes. Tél. : 67.22.99 (heures repas).**

V05/282 — Vends différentes K7 Atari : Donkey Kong 195 F, Dig Dug 210 F, E.T. 230 F, Phoenix 210 F, Frogger (Parker) 230 F, Yar's Revenge 180 F, tennis (Atari) 180 F. **Jacques COHENB ACRI, 13, rue de Guebwiller, 68260 Kingersheim. Tél. : (89) 50.12.68.**

V05/283 — Si vous m'achetez mon Vectrex 1 600 F, je vous donne les K7 : Scramble Star-Ship, Flipper, Hyper-Chase, peu servi, sous emballage d'origine. Merci. **M. MARCHAIS, 40, rue Ledru-Rollin, 37000 Tours. Tél. : (47) 37.60.23.**

V05/284 — Vends extension ordinateur Atari 500 F (04/84) + K7 CBS pour Atari Donkey-Kong 200 F + jeux Video Rollet VHF + 3 K7 400 F. **Renaud VIEUX-LOUP, 4, rue du Maréchal-Juin, 33500 Libourne. Tél. : (57) 51.04.78.**

V05/285 — Vends jeux cristaux liquides de poche : Mickey et Donald 100 F, Le Ranger Marin 80 F. Valeur 320 F, vendu 180 F. **Fabrice FERRANDO, 3, rue des Vergers, 10410 Saint-Parres-aux-Tertres. Tél. : (25) 81.09.53.**

V05/286 — Vends VCS Atari + 2 paires de manettes + 1 K7 au choix : Air-Sea-Battle, Combat, Space War, Space Invaders, 750 F. Excellent état mais sans transform. **Jacques COHEN BACRI, 13, rue de Guebwiller, 68260 Kingershaim. Tél. : (89) 50.12.68.**

V05/287 — Vends Videopac Jet 25 500 F + K7 n°s 29, 35, 32, 12, 36, 30, 23, 20, 11, 70 F pièce, bon état + K7 n°s 38, 39, 43, 51, à 80 F pièce. **Gilles HAMEL, 10, av. de la Fontaine Riante, 78450 Villepreux. Tél. : (3) 462.39.36.**

V05/288 — Vends pour ZX 81 adaptateur graphique haute résolution V-T-R + 3 cartouches (intercepteur, croqueur, tireur). Prix 800 F. **Marie-Laure LETOCART, 75, avenue de la République, 91420 Morangis. Tél. : 909.26.04.**

V05/289 — Vends VCS Atari + 9 K7 1 500 F. Vends aussi 7 K7 mattel ou les vends avec la console Mattel 1 200 F. **Stéphane GARRAUD, 3, square des Marronniers, 78150 Roquencourt. Tél. : (3) 954.62.27.**

V05/290 — Vends Oric-1 48 K sous garantie avec prises, manuel... et plus de 70 logiciels (Jeux d'Arcades...). Le tout au prix de 2 600 F. **Tél. : 402.18.36.**

V05/291 — Vends VCS Atari + 9 K7 (frogger, tennis, Vanguard, etc.) 1 600 F + Videopac + 9 K7 900 F. **Frédéric WILZAK, 30, rue de Bitche, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 35.75.03.**

V05/292 — Vends Videopac G 7200 avec écran incorporé + 8 K7 dont Terrahawks, Super Glouton, etc. n°s 10, 16, 32, 34, 44, 49, 51, 22, prix 1 900 F (état moyen). **Olivier LASORNE, 21, rue du Tiers Pot, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 993.19.59.**

V05/294 — Vends CBS Colecovision sous garantie 7 mois + Donkey Kong, le tout à 1 600 F + zaxxon 350 F + Jungle Hunt pour Atari 280 F. **Patrick CHARVERON, 11 bis, rue Joliot-Curie, 38400 Saint-Martin-d'Heres. Tél. : 25.68.25.**

V05/295 — Vends cinquantaine de progs (Arcade, Utilitaire, LM, Basic). Le tout 200 F ou 10-20 F le jeu selon le niveau (pour Vic 20). Vends Autoformation au basic + progs 350 F (TBE). **M. ABEL, 4, rue de Verdun 35300 Fougères. Tél. : (99) 99.89.80 (après 19 h).**

V05/296 — Vends ou échange K7 CBS Donkey Kong pour Mattel 250 F contre Rive Raid, Atlantis, Dracula pour Mattel. **Jean RAVERY, 8, rue Pierre-Lescot, 90000 Belfort. Tél. : (84) 28.75.50.**

V05/297 — Vends console Turbo CBS mars 84 garantie 600 F + K7 Looping, Gorf, Mouse Trap, 190 F l'une. **Eric BRUN, Vaires-sur-Marne. Tél. : (6) 008.05.93.**

V05/298 — Vends K7 Zaxxon pour CBS, très bon état avec boîte et notice 280 F. **Denis JULHES, 2, résidence Danielle-Casanova, 93440 Dugny. Tél. : 837.85.16 (après 19 h).**

V05/299 — Vends jeux Videopac G 7400 acheté en déc. 83 à 1 300 F, vendu à 900 F + les K7 n°s 14, 35, 36 à 70 F chacune et n°s 11, 34, 39 à 80 F, n°s 43, 44, 47 à 160 F. **Franck DEMOLLIERE, 4, rue de Seine, 78500 Sartrouville. Tél. : (3) 914.26.35.**

V05/300 — Vends console Coleco + Donkey Kong + Zaxxon + Mouse Trap + Cosmic Avenger, le tout 2 000 F. A débattre. **Stéphane SANOUSSI, 3, rue Noël Ballay, 75020 Paris. Tél. : 373.29.70.**

V05/301 — Vends VCS Atari + 6 K7 (Pac Man, Centipede, Galaxian, Frogger, Night Driver, Combat), valeur achat 3 400 F, vendu 1 000 F. **Mataieu PAPADIAMANDIS, 16, rue Barbette, 75003 Paris. Tél. : 278.55.75 (après 11 h).**

V06/302 — Vends K7 Imagic pour VCS Atari Riddle of the Sphinx 100 F ou échange contre K7 pour console CBS. **Rafael GONZALEZ, 17, allée des Eiders, 75019 Paris. Tél. : 240.68.95 (après 19 h).**

V05/303 — Vends jeux électronique galaxy II, valeur réelle 250 F, vendu 200 F et vends jeux électronique « Grand Prix », valeur réelle entre 450 et 500 F, vendu 400 F. **Renaud JARDON, 22 bis, rue de la Réunion, 75020 Paris. Tél. : 371.95.53.**

V05/304 — Vends nombreuses K7 pour VCS entre 50 F et 250 F dont Asteroids, Pitfall, E.T., Barnstorming, Raiders of the Lost Ark, Star Raiders et K7 à padl. **Laurent-David HASSON. Paris seulement. Tél. : (1) 763.15.48.**

V05/305 — Vends Zx 81 16 K + clavier ABS + Inv. vidéo + sortie vidéo + 4 K7 jeux + livres 1 000 F à débattre. Vends aussi adaptateur graph. + 1 cartouche 500 F. **Alexandre CAMINADE, 15, quai de Stalingrad, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (1) 621.14.27.**

V05/306 — Vends console CBS 1 500 F (valeur réelle 1 900 F) + module (1, 2), cédé à 500 F l'un + 7 K7 à 250 F pièce. Peut être vendu séparément. **Stéphane LACHAISE, 2, impasse Priades, 30400 Les Angles. Tél. : (90) 25.06.11.**

P.A PETITES ANNONCES

V05/307 — Vends Vidéopac Philips C 52 avec 10 K7 nos 1, 2, 9, 11, 14, 22, 38, 41, 43 A), prix 1 600 F. Recherche donateur magnétoscope. Urgent. **P. GAUTIER, 46, route des Châteaux Autouillet, 78770 Thoiry.**

V05/308 — Vends module (1, 2) CBS, 600 F, module 1 et 500 F module 2 + 6 K7 280 F. Urgent cause double emploi. **Valérie SOUFFRET, 4, impasse Priades, 30400 Les Angles. Tél. : (90) 25.06.11.**

V05/309 — Vends Victor Lambda 16 K + K7 basic + livres + joysticks (2) + 10 K7 jeux + modulateur N/B, prix 2 50° F. **M. LECLERCQ, Les Grandes Varennes Clenay, 21490 Ruffey-les-Echirrey. Tél. : (80) 23.20.55 (après 18 h).**

V05/310 — Vends Vic 20 (09/83) + nbreux pgrms jeux sur K7 et cartouches + magnéto + joystick + mod. UHF + 2 livres : La Découverte du Vic, Le Livre du Vic. Le tout en TBE. **NOWACZYK, 47, rue Jules-Guesde, 59170 Croix. Tél. : 72.70.48 (après 18 h).**

V05/311 — Vends CBM 64 état neuf, Secam incorporé + très grosse bibliothèque de programmes utilitaires et jeux. **Didier CHAUSSIN, Janoulet, 47170 Lannes-Mezin. Tél. : (53) 65.75.85.**

V05/312 — Vends VCS Atari 2600 1 000 F + 7 K7 Moon Patrol 320 F, Zaxxon 300 F, Donkey Kong et Pac Man 250 F, Space invaders et Star Wars 200 F ou le tout 2 300 F. **Bruno FREREBEAU, P9 Les Jonquilles, 02330 Condé-en-Brie. Tél. : (23) 82.45.94.**

V05/313 — Vends pour TI 99/4A manettes + Parsec + Chisholm Trail + Pirate Adv. + câble mgnét. + magnétophone. faire offre. **Patrick GUILLIN, 21, place de Gascogne, 78310 Maurepas. Tél. : (3) 051.49.20.**

V05/314 — Vends K7 pour Atari 2600 : River-Raid 200 F, Keystone-Kapers 200 F, Pitfall 200 F, Enduro 200 F, Phoenix 200 F. **Jean-Charles LAMY, 5, bd Bernard-Palissy, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : (53) 49.21.63.**

V05/315 — Vends console Mattel avec 5 K7 : Venture, Sea battle, Donjons et Dragons, Space Battle, Tennis, le tout 1 600 F ou échange la console et les 5 K7 contre micro-odinateut : Oril Atmos, Sharp MZ 700, Comodore, Atari 600 XL. Vends le lot des K7 : Donjons et Dragons + Venture + Space Battle : 550 F. **Tél. : (90) 93.73.96.**

V05/316 — Vends console Mattel avec 5 K7 : Donjons et Oragons 200 F, Venture 200 F, Tennis 150 F, Space Battle 125 F, Sea Battle 50 F, le tout 1 600 F ou 1 K7 + console 1 000 F. Echange aussi 1 ou 2 K7 contre Pitfall et K7 N° 4 contre Horse Racing. **PASCAL. Tél. : (90) 93.73.96 après 18 h.**

V05/317 — Vends console Vectrex sous garantie + 3 K7 pour 600 F. **Patrick FERRAND, 33, rue Robert-Doisy, 92160 Antony. Tél. : 668.31.75.**

V05/318 — Vends console de jeux Mattel + 3 K7 : Tennis, Skiing, Zaxxon. Prix : 800 F à débattre. **Stéphane VAN GYSEL, 2, rue de Sontay, 75116 Paris. Tél. : (1) 500.92.22.**

V05/319 — Vends VCS Atari 2600 neuf (gagné à un concours) + Space Invaders 700 F minimum + à part Galaxian 200 F. **Christophe NGUYEN, 16, rue des Mésanges, 95610 Eragny. Tél. : 464.46.34.**

V05/320 — Vends jeu LCD microvision, valeur 3 000 FB, cédé à 1 500 FB + 5 K7, valeur 1 000 FB, cédé à 550 FB chacune + K7 Astrosmash Intellivision à 1 500 FB. **Michel GEONET, 29, rue de Meuse, 5552 Waulsort (Belgique).**

V05/321 — Vends VCS Atari sous garantie + 8 K7 dont Space Invaders, Sky Driver, Fast Food, Amidar, River Raid, Marauder, Cosmic Ark, l'Empire contre-attaque. Valeur réelle 3 600 F, vendu 2 000 F. **Tél. : (1) 243.08.44 après 19 h.**

V05/322 — Vends VCS Atari 2600 + 5 cartouches : Space Invaders, Skiing, Star Master, Indy 500, Frogger. L'ensemble 1 100 F. Vends aussi jeu microvision. **Didier RENAUD, 67, avenue Carnot, 93140 Bondy. Tél. : 847.17.63.**

V05/323 — Exclusif ! Vends VCS Atari (novembre 1983), + 18 cartouches dont Phoenix, Kangaroo, Space Invaders, Pac Man. Le tout 2 300 F, possibilité vente au détail. **Benoit TERRASSE, 77, rue Paul-Jozon, 77300 Fontainebleau. Tél. : 422.25.40.**

V05/324 — Vends ou échange K7 Mattel Armor Battle et Auto Racing contre autre K7 Mattel. Vends jeu Bandaï la chasse aux corbeaux 120 F. **Sylvain ROHE, 6, rue de Fort-de-France, 68740 Fessenheim. Tél. : 48.64.65.**

V05/325 — Vends VCS Atari + K7 Defender 850 F, Megamania (Activision) 200 F et Space Shuttle (Activision) 230 F ou vends le VCS + les 3 K7 1 100 F. **Jean-Christophe COËDIC, résidence Origny, bâtiment A, 77220 Tournan-en-Brie. Tél. : (6) 425.40.06.**

V05/326 — Exceptionnel ! Vends K7 Spectrum 16-48V à bas prix (K7 Hits provenant de G.-B. Gamme Derby Day, etc). Vends Sharp PC12, garantie 900 F. Cherche ZX Printer en bon état 300 à 400 F maximum. Echange astuces et listing pour Spectrum. Merci d'avance. **E. LEMOINE, Paris. Tél. : 533.59.31 après 17 h 30.**

V05/327 — Unique ! Vends nombreux Logiciels Spectrum (16/48K). Prix intéressant + Hits anglais uniques en France. Vends Sharp PC1251. **BERTRAND, 75015 Paris. Tél. : 531.33.31.**

V05/328 — Vends lecteur de K7 1010 pour ordinateur Atari avec 30 programmes sur K7 (Pôle Position, Tennis, Q* Bert, Jumbo) 850 F. Vends PHV 80, Pac Secam. **Laurent MONTOYA, 6, rue Jean-Jacques-Rousseau, 37150 Blere. Tél. : (47) 30.21.70 à 13 h ou 20 h.**

V05/329 — Vends pour VCS Atari : Jungle Hunt 250 F, Casimo 100 F, Pac Man 200 F, Berzerk 200 F, Ridle of the Sphinx 250 F ou échange contre K7 intéressantes. **Jean-Paul FISCHER, 1, rue Gabriel-Cordier, cité S.N.C.F. 06150 Canne-la-Bocca. Tél. : (93) 47.09.09.**

V05/330 — Vends console Mattel + 11 K7 dont Dracula, Pitfall, Donjons et Dragons, Demon Attack, etc. Valeur réelle 5 000 F, vendu 2 700 F. **Philippe REICHENBACH, 6 bis, rue Georges-Lafenestre, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 661.07.33.**

V05/331 — Vends jeux pour Oric 1 48K : L'Aigle d'or (marche aussi sur Atmos, ainsi que Frigate Commander) 100 F, Frigate 80 F, Zorgon 80 F, Super Météors 60 F. **Laurent FAUCILLON, 6, rue Jean-Giono, Baillet-en-France, 95560 Montsoult. Tél. : (3) 469.85.04 après 19 h.**

V05/332 — Vends VCS Atari 2600 + Space Invaders 950 F. Vends K7 Ice Hokey + Starmaster, Enduro, Galaxians, Boxing + Mégamania, Frostbite, 250 F chacune. Pitfall 200 F. **Jean-Marc LAOUENAN, 5, impasse des Capucines, Saint-Pierre-du-Perray, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (6) 075.40.26.**

V05/333 — Vends Videopac C 52 + K7 nos 1, 4, 5, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 19, 20, 22, 25, 29, 38, excellent état, au plus offrant. **Ludovic BOUTEILLER, 1, villa des Chênes, résidence du Parc, 95130 Franconville. Tél. : 414.20.25.**

V05/334 — Vends Videopac Schneider G7000 + 6 K7 : course de voitures, ordinateur, guerre laser, musiciens, acrobates, gloutons et voraces, le tout 1 600 F. **Marc DIVO, 16, rue Jules-Auffret, 93140 Bondy. Tél. : 847.51.57.**

V05/335 — Vends Atari 400 + lecteur de K7 410 + K7 Pac Man. Prix :2 000 F (état neuf). **Alain VINCENT, 1, rue Waldeck-Rousseau, 95600 Eaubonne. Tél. : 959.97.03 après 19 h.**

V05/336 — Vends Oric 1 16K + alimentation + péritel + K7 800 F + documentation complète Oric. **Philippe BARFUSS, 449, La Prédina, Ronde des Pioutons, 13800 Istres. Tél. : (42) 56.68.26.**

V05/337 — Vends VCS Atari + 5 K7 : Star Raiders + Phoenix + Combat + Centipede + Trick Shot. Le tout 1 000 F. **Michel CORDINA, 165, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 340.46.36.**

V05/338 — Vends jeux électronique Galaxian 300 F + LCD 100 F + Casse Briques 5 jeux 300 F ou les 3 jeux 550 F. **Jean-Christophe HINQUE, 47, avenue De-Lattre-de-Tassigny, 18000 Bourges. Tél. : (48) 24.92.46.**

V05/339 — Vends console CBS Colecovision avec 4 cartouches, état neuf, servi 5 heures. Le tout vendu 2 000 F avec emballage d'origine. **Patrice COIGNARD, 5, rue Tourville, 50200 Coutances (Manche). Tél. : (33) 61.40.50 le week-end.**

V05/340 — Vends VIC-20 Commodore avec magnéto K7 et cours d'initiation au Basic. Le tout 1 800 F environ. Urgent ! **Michaël JEANNE. Tél. : (32) 39.03.48.**

V05/341 — Affaire ! Vends Atari avec 6 K7 super Space Invaders, Pac Man, Starmaster, Asteroids; Phoenix, Manettes supplémentaires. Valeur 3 850 F, vendu 2 000 F. **HABIGAND. Tél. : (6) 020.05.26.**

V05/342 — Vends ou échange Piromaquette 150 F + Potier 150 F + jeu TV 100 F Microvision avec 2 K7 200 F. Le lot 500 F ou contre Spectrum ou 2 K7 pour VCS 2600. **Christophe COUENSON, 17 ter, rue du Pont Colbert, bâtiment C 3, 78000 Versailles. Tél. : 953.82.65.**

V05/343 — Vends 5 jeux électroniques : Bandaï solaire à 90 F chacun + Donkey-Kong Jr Nintendo avec pile 95 F et le tout avec boîte et comme neuf car très soigneux. **Alexandre D'ARPA, 75, avenue du Mesnil, 94210 La Varenne-Saint-Hilaire. Tél. : (1) 886.89.26.**

V05/344 — Vends Videopac 7000 + 6 K7 1 100 F, état neuf. **Chritophe BOITEZ, 1, rue Jean-Corroyer, 60250 Mouy. Tél. : (4) 456.51.02.**

V05/345 — Vends Mattel avec 5 K7 : Roulette, Space Battle, Microsurgeon, Tennis, Ski. Vendu 1 400 F, acheté 2 880 F. **Laurent SCHREVER, 1, rue Grange Fontenelle, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : 709.27.03.**

V05/346 — Vends VCS Atari (janvier 1983) + Phoenix + Street Racer + Space Invaders + Vanguard + Pôle Position + Yars'Revenge + S. Breakout + River Raid + Jumping Jack. Le tout 2 200 F. **David PREZ, 12, avenue Paul-Bert, 59390 Lys-les-Lannoy. Tél. : (20) 75.41.43.**

V05/347 — Exceptionnel ! Vends jeux électroniques Burger-Time acheté aux USA, Donkey-Kong Jr et les Pompiers 300 F, 100 F et 100 F. Sautez sur l'occasion. **Christine MAUNAT, 94, rue Vatonne, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 907.20.79.**

V05/348 — Vends ou échange K7 Atari Mrs Pac Man 250 F, Vanguard 250 F, Centipede 250 F, Galaxian 250 F, Street Racer 100 F, Video Olypinc 150 F. **Eric TERRIER, 28, rue Albert-Ballet, 92600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (1) 866.10.62.**

V05/349 — Vends K7 Bùck Rogers pour CBS Colecovision 350 F. Vends aussi nombreux jeux électroniques : Donkey-Kong Jr, Armor Battle, Intercept, etc. **Cyril BRAYER, Escolore le Château, Eglise neuve près Billom, 63160 Billom. Tél. : (73) 68.48.07.**

V05/350 — Vends VCS Atari + K7 Combat 700 F. Vends aussi K7 Donkey-Kong 230 F, Star Raider 230 F, Phoenix 220 F, Defender 210 F, Asteroids 190 F. **Laurent DELARUE, 38, rue de la Comète, 92600 Asnières. Tél. : (1) 733.24.17.**

V05/351 — Urgent ! Vends K7 VCS : Combat 50 F, V. Ball 230 F, Jungle Hunt 240 F, Surround 50 F, R. of Lost Ark 240 F, Star Raiders 230 F + K7 superchargeur à moitié prix. **Alexis TURPIN, 18, rue de la cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : (1) 428.23.19.**

V05/352 — Vends K7 Cosmic Avenger pour CBS Colecovision (mars 1984), très bon état 210 F. **Denis KREBS, 68, rue des Etats-Unis, 69800 Saint-Priest.**

V05/353 — Vends jeu Apple Sword Thrust 1 et Sword Thrust 5, les deux 800 F. Vends jeu Atari 800, Galaxian 320 F, Missiles Commandes 300 F, Necromancer 300 F, Attaque 300 F. Vends magnétophone Atari 800 600 F (neuf). **Jean FLEURY, 222, rue Nationale, 59800 Lille. Tél. : 57.91.28 après 17 h 30.**

V05/354 — Vends K7 Mattel Advanced Donjons et Dragons 250 F. Cherche Apple IIe ou II+ + lecteur de disquettes et moniteur à moins de 7 000 F. **Alain THOREL, 151, rue Saint-Jean, 14300 Caen. Tél. : (31) 85.42.81.**

V05/355 — Vends Vectrex avec 5 K7 : Spike, Fortress of Nazod, Scramble, Cosmic Chasm, Cleam Sweep, le tout 1 500 F. **Fabien DEBROUASSE, 22, rue Mozart, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 751.83.10.**

V05/356 — Vends VCS Atari début 83 + K7 Super Cobra (Parquer) + MRS Pac Man + Combat + Defender pour le prix modique de 1 100 F (valeur réelle 2 400 F). **Hubert KURTZ, 88, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : 257.66.56.**

V05/357 — Exceptionnel ! Vends console Colecovision évec K7 Donk Kong, avril 84. Le tout cédé 1 200 F. **Yann SANS, 38, rue François-Molé, 69200 Villeurbanne. Tél. : (7) 885.76.03.**

V05/358 — Vends pour Atari 2600 : Q* Bert (neuve) 250 F ; Space Invaders 180 F ; Air Sea Battle 100 F. **Laurent TESSON, 17 rue Saint-Clair, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (06) 028.06.30.**

V05/359 — Vends VCS Atari janv. 1983 + 3 K7 : 700 F + CBS Colecovision oct. 83 sous garantie et K7 Zaxxon + Donkey Kong : 1 650 F, excellent état. Le tout 2 250 F. **Denis SOUSSAN, 5, bd Henri-Poincaré, 95200 Sarcelles. Tél. : (03) 990.08.59.**

V05/360 — Vends jeux Actions, Aventures, Réflexion sur CBM 64 (D ou K7). Prix bas. Liste et prix sur demande. **Valery BEGHIM, 45, rue Condorcet, 59120 Loos (Nord). Tél. : (20) 07.65.53.**

V05/361 — Vends ZX 81 (sous garantie oct. 84) + 16 K7 + Manuel + accessoires + livre-jeu + 5 K7. Jeux (Simul Vol Cobalt, Rex, etc.) vendu 1 400 F. **Thierry DESROCHES, lotissement Le Palais, 86240 Croutelle.**

V05/362 — Vends Vidéopac C 52 : 600 F. Etat neuf. **Sylvain BOURGEOIS, 70, rue du Mont-Gerbault, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 822.64.64, à partir de 17 h 30.**

V05/363 — Vends Sharf PC 1251 déc. 83 sous garantie + manuel Basilic en français. Le tout 1 000 F. **J. TENG, 159, avenue Pierre-Brossolette, 92120 Montrouge.**

V05/364 — Vends K7 Combat pour Atari VCS 2600. Prix : 170 F. **Christophe BOURNELLE, 5, square de Noisement, 77240 Cesson-la-Forêt. Tél. : (06) 063.61.56.**

V05/365 — Exceptionnel ! Vends pour console CBS, K7 Popeye, achetée 520 F, vendue 350 F (si possible au sud ou à l'est de Paris). **David ARNEAU, résidence Le Parc 1, 17, rue de Gavroche, 78280 Guyancourt. Tél. : (03) 043.21.99.**

V05/366 — Exceptionnel ! Incroyable mais vrai ! Si vous m'achetez mes 9 K7 Mattel à 250 F l'une, je vous donne la console. **Alexis GAUTREAU, 20, rue des Belles Feuilles, 75116 Paris. Tél. : 704.23.02, après 18 h 30.**

V05/367 — Vends orgue électrique (avec prise de courant, 220 V) marque Magnus. 10 touches blanches, 10 noires, 6 touches d'accompagnements. Prix : 100 F. **Jean-Michel DASSAC, 15, rue Blanchard, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 630.08.72 (bureau).**

V05/368 — Vends console Vectrex + 7 K7 (Scramble, Narzod, etc.). Etat neuf, garantie jusqu'au 23/7/84. Valeur : 4 450 F, vendu :3 800 F. **Denis GACHIGNARD, 17, rue de l'Hôtellerie, 49000 Angers. Tél. : (41) 43.15.27, après 18 h.**

V05/369 — Vends K7 pour CBS : Zaxxon 300 F, Lady Bug 250 F, Venture 250 F et Donkey Kong 190 F (déc. 83). **Eric CHEVALIER, 11, rue d'Amboise, 49300 CHOLET. Tél. : (41) 62.06.38.**

V05/370 — Vends K7 Colecovision : Mouse Trap, Gorf, Schtroumpfs, 250 à 300 F environ. Schtroumpfs vendu sans boîte réduction de 20 F. **Régis COUSTY, 4, allée du Vexin, 78200 Magnanville. Tél. : 092.72.51.**

V05/371 — Vends Videopac C 52 (excellent état) + 8 K7 nos 9, 24, 29, 34, 37, 38, 39, 43. Prix : 1 050 F + magnéto à cassettes Radiola n° 2233. Prix : 220 F. **Frédéric BUCHHOOLZER, 93, boulevard d'Aulnay, 93250 Villemomble. Tél. : 528.82.20.**

V05/372 — Vends Merlin, Cheval de Troie, Donkey Kong 150 F pièce + Donkey Kong Jr 250 F. Graphisme comme BD + Puck Monster 200 F Lamsay. **Laurent DUFOUR, 7, rue des Ecoles, 95570 Moisselles. Tél. : 991.30.10, après 18 h.**

V05/373 — Vends ZX 81 + 16 K MEV + clavier ABS + Interface Joystic + Joystick Spectravideo + K7 : « Simulateur de vol » + 20 programmes. Valeur : 1 630 F, cédé 1 000 F. **Benoit MASSAC, 4, rue Magenta, 92600 Asnières. Tél. : 793.88.63.**

V05/374 — Vends VCS Atari + Combat avec 5 K7 (Demon Attack, Berzerk, Pac Man, Space Invaders et Video Chess). Le tout 2 000 F, très peu servi. **Didier JOSEPHINY, 81, avenue de la Lanterne, villa Alexandra, 06200 Nice. Tél. : 83.05.34.**

V05/375 — Vends 8 K7 pour console Vectrex neuves et pratiquement jamais servies. Prix de 140 à 300 F. **Patrice LOUIS, 22, rue Labruyère, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 826.01.36.**

V05/376 — Vends SX 81 16 K dans clavier mécan. DK + géné. son + nombreux Logiciels (mazogs, Simul. Vol, Fast Load, etc.) + livres. **Olivier LEDOUX, 37, rue Louis-Rolland, 92120 Montrouge. Tél. : 657.93.38.**

V05/377 — Vends K7 Intellivision Mattel Happy Trails neuve, prix 360 F, laissée à 280 F. **Philippe RODRIGUEZ, 33, boulevard Stalingrad, 06300 Nice. Tél. : (93) 26.17.00.**

V05/378 — Vends caméra Super P Chinon 30 R × L. Très bon état, très peu servie, sonore, 1 700 F. Vends également colleuse AGF 180 F, écran 180 F et torche 1000 vatt 170 F. **Frédéric LANGLOIS, 55, rue Marcelin-Berthelot, 45200 Montargis. Tél. : (38) 85.47.18, après 20 h.**

V05/379 — Vends K7 Atari neuves : Defender, Amidar, Yars'Revenge, Reactor, Berzerk, Space Invaders, Galaxian, Warworlds, Skyskipper, Tutamkham, 200 F pièce. **MICHEL. Tél. : (50) 71.64.69.**

V05/380 — Vends K7 pour jeu Video Manimex SD070 Moto 100 F, Casse Briques 100 F, Bataille Navale 100 F ou les 3 200 F. K7 en bon état. **Dominique GABORIAU, 29, avenue de La Choletière, 49300 Cholet. Tél. : (41) 46.13.04.**

V05/381 — Vends K7 Mattel neuves : Vectron, Bugertime, Sharrk, Popeye, Super Cobra, Q* Bert, Armor Battle, Boxing, Sharpshot, 200 F pièce. **MICHEL. Tél. : (50) 71.64.69.**

V05/382 — Vends ZX 81 16 K (garanti 8 mois) + clavier ABS + 17 jeux (K7) + livre ZX 81 à la Conquête des Jeux + 100 programmes. Le tout 1 250 F au lieu de 1 990 F. **Eric COPPOLA, La Marguerite, bât. 3, 231, chemin de Saint-Loup à Saint-Tronc, 13010 Marseille. Tél. : 74.01.18.**

V05/383 — Exceptionnel ! Vends K7 Videopac dont Pac Man, La Quête des Anneaux, Killer Bees Duel, Super Glouton et K7 nos 1, 18, 22, 10, 14, 34. 50 F l'une. **Jean-Philippe SIMON, 6, rue du Lieutenant Beau, 28200 Châteaudun. Tél. : (37) 45.97.52.**

V05/384 — Vends VDS PC-1500 + CE 150 + CE 155 + 100 programmes inédits du Japon + PC Macro, Hexa, Calc. Word + tous les programmes PR PC publié (32007 + 8 K7 jeux et dessin : 4 000 F à débattre. VDS pour Apple IIe carte Z-80 : 500 F. **François EDELIN, 11, rue Pierre-Curie, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (1) 660.94.63.**

V05/385 — Vends Videopac C 52 + 7 K7 1 000 F ou 600 F la console seule. Etat neuve, achetée en septembre 83, valeur réelle : 2 260 F. **Stéphane RIEU, Les Collanges Saint-Romain-d'Ay, 07290 Satillieu. Tél. : 34.44.63.**

V05/386 — Vends ZX 81 + 16 K + Inv. Video + 22 K7 (au moins 70 programmes) + 4 livres + clavier prog. + tous les raccordements. Le tout : 2 500 F. **Luis SIMOES, Les Hautes Noues, place Triton, esc. 34, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : 305.82.61, après 19 h.**

V05/387 — Vends pour TI 994 A modules : Football, Wumpus, Amazing, Drivin demon, Tomb Stone City. Le tout pour 500 F. **Gérard BICHAUD, 5, rue du Vieux Moulin 78370 Plaisir. Tél. : (6) 055.59.83.**

V05/388 — Vends Atari 2600 excellent état + 3 K7 : Miss Pac Man, Space invaders, Pôle Position. Le tout 1 000 F. **Cyrille QUERTINIER, 36, sentier Benoit-Malon, 94800 Villejuif. Tél. : 678.38.55.**

V05/389 — Vends programmes Apple genre Zaxxon, Time Zone, Sorcellerie, etc. Vends PadPle Apple 100 F. Vends K7 de Super Jeux Apple. **PHILIPPE. Tél. : 702.24.48.**

V05/390 — Vends Hector HR* (5-84), gar. 1 an cause

double emploi + 7 K7 Basic Bilingue + livrets + K7 Baroudeur et Donjon + 2 man. jeux. Valeur 5 720 F, vendu – 10 %. **Stéphane LAMBLIN, 195, rue du Général-Leclerc, 59840 Perenchies. Tél. : (20) 08.71.16.**

V05/391 – Vends ordinateur Hector HRX 48 Ko (magneto intégré) + manette Spectravideo + 4 K7 de jeux TBE servi 1 mois, vendu 5 000 F. **Lionel VANDENBERGHE, 18, Grand Rue Salesches, 59218 Poix du Nord. Tél. : (27) 26.40.84, après 19 h.**

V05/392 – Vends VCS Atari + 2 paires de manettes + 22 K7, comptant 4 000 F ou crédit 4 500 F. **THUILLIER, 34, rue Jacques-Millet, 72100 Le Mans. Tél. : (43) 72.49.23.**

V05/393 – Urgent vends Merlin 150 F et Terra-Hit 150 F ou le tout pour 250 F. **Gérard GRENARD, Groupe Luminy Bât E, 13009 Marseille. Tél. : (91) 41.60.10.**

V05/394 – Vends K7 Atari pour VCS : Defender, Asteroïds et Missile Command à 150 F pièce. Vends aussi Coleco complet à 1 350 F et Donkey Kong Jr à 250 F. **Raynald SEGUIN, 1, rue de Turenne, 91160 Longjumeau. Tél. : 448.65.77.**

V05/395 – Urgent ! Vends Coleco (achetée le 7/12/83) + Donkey Kong et Donkey Kong Jr. Réelle : 2 000 F, cédé 1 600 F, ou séparément ; console : 1 350 F, Cass :250 F. **Raynald SEGUIN, 1, rue de Turenne, Longjumeau. Tél. : 448.65.77.**

V05/396 – Super affaire ! Vends jeu Vectrex acheté en mars 1984 avec 2 K7 achetées 2 000 F vendu 900 F avec Scramble et Hyperchase. **Laurent HADJAJE, 1, impasse des Rouges-Gorges, 94260 Fresnes. Tél. : 350. 93.28.**

V05/397 – Vends ZX 81 (complet) + extension mémoire 16 K. Prix 650 F avec manuel Basic. **Stéphane DUBUIS, résidence les Ulmaires, 92600 Asnières. Tél. : 798.84.24.**

V05/398 – Vends Interface CGV (Péritel pour UHF) et couleurs. Prix : 450 F. Envoi immédiat après réception de votre ordre(jamais servi). **Etienne MARCHAND, 13, rue Raymond-Poincaré, 88290 Saulxures-sur-Moselotte.**

V05/399 – Vends pour Atari cartouches : Star Raiders, Combat, Asteroïds à l'unité : 200 F ou l'ensemble : 500 F. **Nicolas MANGEOLLE, 4, rue des Bouvettes, 78670 Medan. Tél. : 975.91.04, à partir de 19 h.**

V05/400 – Vends console Mattel + 4 K7 neuves Advanced Dungeons and Dragons, Space Armada, Lock « N » Chase, Tennis, Donne + Astrosmash. Vendu : 2 000 F. **Thibaud MEGUERIAN, 83, rue de la République, 69150 Decines Charpieu. Tél. : (78) 49.05.34.**

V05/401 – Dingue ! Vends pour console Colecovision jeux introuvbles en France : Squish'em, Slither, James-Bond, Defender 399 F chacune. Vends aussi : Lady-Bug, Donkey-Junior, Zaxxon, Frogger, Super-Cobra, Schtroumpfs 300 F chaque, Venture, Cosmic-Avenger 250 F. **Stéphane BIDOUZE. Tél. : (56) 28.54.24.**

V05/402 – Vends Vectrex garantie + 6 K7 1 500 F. Vends Mattel garantie + 5 K7 1 500 F. Vends Coleco garantie + 7 K7 2 200 F. **Raymond PHILIBERT, 58, rue Jean-Pierre-Timbaud, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 644.05.87.**

V05/403 – Vends ordinateur TO7 + magnéto + cart. basic + mémoire 16 K + manettes sous garantie, pour 4 500 F seulement. Vends console CBS et K7. **Charles BUISSON, 22, rue Joliot-Curie, 27000 Eure. Tél. : (32) 38.58.54.**

V05/404 – Vends ZX 81 + extension 16 K + fiches + revues spécialisées avec programmes + conseils : 1 000 F. **John-Maurice MIDGETTE, 11, quai Maurice-Berteaux, 78230 Le Pecq. Tél. : (03) 451.32.64.**

V05/405 – Vends K7 CBS Zaxxon, Donkey-Kong Jr, Mr Do, Cosmile Avenger, War Games, Looping. Bon marché achèterai Arcon pour Commodore 64. **Frédéric DUBOIS, 49, boulevrd de Belgique, 78110 Le Vésinet. Tél. : (03) 952.01.01 (uniquement le W.-E.).**

V05/406 – Vends VCS Atari + 8 K7 (Berzerk, Pitfall, Donkey-Kong, Joust, Missile Command, King Kong, Pelé, Combat), achat juin 83, vl. 3 520 F, cédé 2 000 F. **Franck ROTHE, 14, sq. Joachim-du-Belay, 91100 St-Germain-les-Corbeil. Tél. : 075.75.81.**

V05/407 – Vends agrandisseur photo Krokus 66 avec objectif Komuranon-E 50 mm. Bon état. Le tout 600 F. Région parisienne seulement. **Michaël SILBER, 13, rue Michel-Charles, 75012 Paris. Tél. : 628.87.67.**

V05/408 – Incroyable ! Vends Vidééopac C52 + 9 K7 (nos 1, 4, 14, 22, 23, 27, 33, 34, 37) 850 F. très bon état. **Mehdi ROUHANIZADEH, 2, rue Geoeges-Bizet, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 973.10.77.**

V05/409 – Vends computeur, adaptateur et clavier ECS Mattel. Le tout 800 F. **Jérôme DELBOS, 4, rue du 18 Juin 1940, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 376.02.27.**

V05/410 – Vends console Atari 2600 + 4 K7 : Pac-Man, Enduro, Vanguard, Donkey-Kong (très bon état : 9 mois), valeur 2 100 F, cédé 1 400 F. **Etienne RIESS, 1, rue de Bischwihr, 68600 Andolsheim (près de Colmart). Tél. : 71.42.26 (après 19 h).**

V05/411 – Vends Vic 20 + magnétophone + cours autoformation basic + livres + K7 2 000 F. Prix à débattre, sous garantie. **Pierre LARIGAUDRIE, chemin du Sauzat Escalquens, 31320 Castanet Tolosan. Tél. : (61) 81.08.80.**

V05/412 – Affaires ! Vends console Mattel + 14 K7 : Tennis, Star Trike, Space Armada, Sea battle, Armor battle, Golf, Ski, Foot, Basket, Hockey, Bowling, Auto Racing, Horse Racing, Boxe. Le tout 2 800 F. **STEPHANE à Juvisy (91). Tél. : 921.52.20.**

V05/413 – Vends K7 Atari : Breakout 90 F, Star Raiders 210 F, Mrs Pac-Man 200 F, Pac-Man 170 F, Volley Ball 180 F et 190 F, Asteroids 170 F, Space Invaders 140 F, Berzerk 180 F, Combat 100 F, Air-Sea Battle 100 F, Video Chckers 140 F, Tennis 190 F, Street Racer 110 F, Adventure 120 F, Pelé's Soccer 140 F, Haunted House 130 F, K7 en bon état vendues avec livrets et boîtes. **Tél. : (38) 85.47.18 (après 20 h).**

V05/414 – Vends jeu électronique solaire, état neuf, prix 129 F (acheté 220 F). **Sylvestre VERILLON, 41-45, rue de Domrémy, 75013 Paris. Tél. : 586.15.45.**

V05/415 – Vends ordinateur Mattel + K7 s'adaptant sur console Mattel. Prix 1 400 F. **Hervé FAUQUEUX, Courbepine, 27300 Bernay. Tél. : (32) 43.23.51.**

V05/416 – Vends Oric-1 48 K + Acim + progrms encore sous garantie (01-84) 2 200 F. **Philippe CHAMOULLAUD, 80, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : 806.10.40.**

V05/417 – Vends jeu CBS + 9 K7 dont Zoxxan, Venture ext., prix 3 500 F, acheté Noël 83. **Robert ARÑOULT, Le-Peu-Solles-en-Toulon, 86300 Chouvigry. Tél. : 46.45.79.**

V05/418 – Vends K7 Atari Enduro 250 F, Adventure 80 F, Demonds to Diomonds 150 F. **Olivier DARDALHON, mas de Boulle, 07150 Vallon Pont d'Arc. Tél. : (75) 88.00.19.**

V05/419 – Vends console de jeux Vectrex + 2 K7 (Hyperchase, Scramble), valeur 2 454 F, vendu 1 750 F. **Laurent BUTON, 25, rue d'Epluches, 95480 Pierrelaye. Tél. : (03) 464.71.76.**

V05/420 – Vends K7 VCS Atari avec notice sans boîte : Warlords 150 F, Hagman, Backganon, Circus 100 F chaque, Frogger, Pac-Man, Megamania, Stampede, 200 F chaque. **Gilbert DEGAINE, 13, rue de la Brêche aux Loups, 75012 Paris. Tél. : 307.81.45.**

V05/421 – Vends K7 VCS Atari avec notice sans boîte : Pac-Man, Starmaster, Keystone, Kapers, Spiderman, 200 F chaque, Asteroids, Super Breakaout, 150 F chaque. **Gilbert DEGAINE, 13, rue de la Brêche aux Loups, 75012 Paris. Tél. : 307.81.45.**

V05/422 – Vends VCS Atari + K7 Combat, Defender, Space Invaders, Star Raiders, Enduro, le tout en très bon état pour 1 500 F. **Jean-Christophe JAILLOUX, 40, rue de l'Abbé Lemire, 6200 Arras.**

V05/423 – Vends Vidéopac Philipps C 52 en bon état 600 F et nos 1, 7, 22, 24, 25, 29, 33, 36, 38, 40, 44, à 75 F l'une et no 31 à 175 F. Le tout pour 1 550 F. **Arnaud BLACHET, 6, rue Faraday, 75017 Paris. Tél. : 763.01.83.**

V05/424 – Vends module turbo, état neuf, acheté 850 F, vendu 600 F. **Marc LAI. Tél. : 200.48.42.**

V05/425 – Vends console Mattel + 5 K7 (Poker, Black Jack, Frog., Basket, Space Arm., Ski), sous garantie, utilisée 8 h, acheté 28/09/83, prix 2 400 F à déb. **Serge BURG, 27, place Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 586.04.74.**

V05/426 – Urgent. Vends K7 Subroc pour CBS 180 F, Action Force pour Atari 150 F, Mrs Pac-Man pour Atari 150 F, Superman pour Atari 100 F, Jotstick Spectavidéo 100 F pour Atari. Vends K7 séparées ou le tout 600 F. **Arnaud GUESSANT, 264, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 343.06.56.**

V05/427 – Vends K7 Star Wars, L'Empire contre-attaque, très peu servies, pour VCS Atari 200 F. **Renaud SYLVESTRE, 27 bis, rue du Moulin, Charrières-sur-Seine, 78420. Tél. : 914.82.28.**

V05/428 – Vends console Vectrex à 1 400 F et vends K7 Vectrex : Star Ship, Cosmic Chasm, Scramble, Hyper-Chase, Amor, Attack, Fortress of Narzod, à 150-200 F. **Gilles FRASELLE, 28, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (1) 874.80.28.**

V05/429 – Vends Videopac bon état + 5 K7 pour 500 F. **Julien CHARPENTIER, 3, rue de la Tour, 92190 Meudon. Tél. : 626.48.40.**

V05/430 – Vends console de jeux Vectrex + 4 K7 + crayon optique, valeur 2 000 F, acheté août 83, TBE. **Jean-Claude DUVAL, 28, rue de la Rotonde, Marseille. Tél. : 64.43.84.**

V05/431 – Vends console Mattel + 3 K7 sous garantie jusqu'en décembre 1 500 F. **Frédéric DEPETRIS, 7, rue du Bac, 92600 Asnières. Tél. : (01) 793.47.31.**

V05/432 – Urgent. Vends Videopac C 52 + 6 K7 de jeu nos 51, 34, 38, 18, 14 1, garantie encore 2 mois pour 1 500 F (en très bon état). **Frédéric SCIMIA, 27, rue des Platanes, 54310 Homecourt (Meurthe-et-Moselle). Tél. : (8) 246.73.10.**

V05/433 – Vends console Mattel TBE + 9 K7 dont Dracula, Q* Bert, Space Armada, Space Battle, Tennis, Base-Ball, Foot, etc. pour 2 600 F. **Claude GAUDENZI, 22, HLM Ste-Claire, 54880 Thil. Tél. : (8) 289.27.24.**

V05/434 – Vends K7 pour CBS Colecovision : Q* Bert 200 F, Venture 200 F, Lady Bug 150 F et vends manette Quickshot 3 150 F ou le tout pour 600 F. **Rudolphe PETRAS, 13, rue Mozart, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (01) 732.10.78.**

V05/435 – Vends jeux vidéo à K7 adaptable télé couleur 300 F + 3 K7 100 F chacune, prix discutable. Le tout 400 F. **Séverine BREVARD, 7, place des Orphelins, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 36.62.53.**

V05/436 – Vends Atari 2600 neuf + 1 paire commande + 4 K7 Aventuriers de l'arche perdue, Benzerk, Missile Command, Space Invaders. Le tout 1 000 F. **Alexandre SCHERA, 36, avenue de la Forêt Noire, 67000 Strasbourg. Tél. : (88) 61.18.57.**

V05/437 – Vends K7 Coléco : Pepper II, Cosmic, Aventure, Gorf, Space, Panic, Mouse Trap, Stroumpf, intact, dans emballage d'origine, 1 600 F les 7 ou 250 F l'une. **Patrice OTTINO, Organsin I Pont St-Michel, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : (74) 28.50.52.**

V05/438 – Vends ou échange nombreux programmes pour Apple II. **Domonique LEPELLEC, Lot de la Goupillais, 44130 Blain. Tél. : 640) 79.02.19 (après 19 h).**

V05/439 – Vends VCS Atari fin 82 + 9 K7 (Golf, Tennis, Outlaw, Pelé's Soccer, Combat, Space War, Maze Craze, Video Checkers, Steet Racer). Le tout pour 2 000 F au lieu de 2 500 F. **Salim ABBAD, 72, avenue Cantini, 13008 Marseille. Tél. : (91) 78.78.03 (le mercredi, samedi et dimanche).**

V05/440 – Vends 2 jeux électroniques : Donkey Kong + Bol d'Or, le tout 300 F ou 150 F par jeu. **Maxence RONNE, 72, av. F.-Roosevelt, Mitry-Mory, 77290. Tél. : (66) 427.36.71.**

V05/441 – Vends VCS Atari 2600 (juin 83), encore sous garantie + 5 K7 : Jan Breaker, Sky Jinks, Volley-Ball, Missile Command, Space Invaders + boîte de rangement pour K7 (9 K7 max.). Le tout 1 500 F. **Pascal BENSOUSSAN, 16, avenue de Celle, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 631.75.44.**

V05/443 – Vends ou échange Indy 500 250 F et Space Invaders 100 F, Missile Command 200 F, contre K7 Imagic ou Parker, Activision. **Philippe LIETARD, 37, rue de Ladrerie, 59242 Cappelle-en-Pevele. Tél. : (20) 34.64.66.**

V05/444 – Vends jeu CBS Colcovision + adaptateur antenne + 2 K7 Schtroumpfs, Donkey Kong, novembre 83 sous garantie. Prix 2 000 F. **gérard KARABET, 38, rue Saint-Just, 95400 Arnouville-les-Gonesse. Tél : 987.47.09.**

V05/445 – Urgent ! Vends supercharger Starpath (01-84) pour VCS, 3 K7 : Mindmaster, Phaser Patrol, Communist Mutants 800 F (valeur 1 110 F). **Jean-Luc BIR, 7, rue d'Oltingue, 68480 Ferrette-Wolschwiller. Tél. : (89) 40.75.77 (après 18 h).**

V05/446 – Vends jeu Videopac Philips Jet 25 + 18 K7 : nos 1, 4, 5, 10, 11, 14, 15, 16, 19, 22, 24, 27, 31, 32, 35, 38, 39, 42 pour 2 500 F (bon état), prix normal 4 500 F. **Julien BAUDRY, 7, rue Lambrechts, 92400 Courbevoie. Tél. : 334.86.96.**

V05/447 – Vends console Atari neuve et complète 800 F minimum + K7 : Breakout, Adventure, Haunted House, Backgamon, Warlods à 150 F pièce + Space Invaders, Missile Command, Defender, Star Raider + Commande à 200 F pièce. **Stéphane CHARNONNEL, Aix-en-Provence. Tél. : (42) 26.23.16 ou (42) 92.10.72 (après 18 h).**

V05/448 – Super affaire. Vends VCS Atari + 14 K7 + 3 paires manettes vendu 2 500 F et Mattel + 4 K7 au prix de 1 000 F. **François AUGUSTE, 222, avenue Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 340.06.32.**

V05/449 – Vends 2 K7 CBS : Le module Turbo et Space Panic pour 900 F ou séparément. **Jean-Philippe COURTRAY, 18, rue de Tarascon, 80000 Amiens. Tél. : (22) 46.36.59.**

V05/450 – Vends Oric-1 48 K avec prise Peritel + programmes (Xenon, Zargon, etc.) + 20 logiciels + 2 livres sur Oric + manuels + cordons, le tout 2 500 F. **Olivier SAOLETTI, 1, rue de l'Abbé Longer, 86100 Chatellerault.**

V05/451 – Vends jeu vidéo ITMC SD O50S couleur et noir et blanc TBE + 3 K7 (Bataille Navale, Jeu de destruction, Super sportif) 400 F. **Tél. : (86) 28.46.62 (après 18 h).**

V05/452 – Ch. docs sur progs Apple, prix en fonction du nbre de pages. Vends CBS Coleco + Zaxxon + Mr Do 1 600 F ou Mr Do 175 F. Vends Sinclair et TI 58 C + Dif. ex. **Franck POUILLE, 51, rue Lancino, Ablain-St-Nazaire, 62153 Souchez. Tél. : (21) 45.22.44.**

V05/453 – Vends 16 Strange dont 3 spécial Strange et 1 spécial origines tous neuf, vendu 60 F. **Patrick JULLIEN, 3, rue Garcia-Lorca, Hameau de Bel Ombre, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : (42) 22.08.97.**

V05/454 – Vends VCS Atari (déc. 82) + 7 K7 : Space Invaders, Pac-Man, Combat Doge'em, Super Breakout, Demon Attack, Star Voyager. Le tout 1 500 F. **Christophe CHAMBRE, 348, chem. de la Cassine, 73000 Chambéry. Tél. : (79) 70.08.29.**

P.A PETITES ANNONCES

V05/455 — Vends ZX Spectrum, état neuf (4 mois) + K7 de jeux Asteroids, livres sur le Spectrum. Le tout à 1 300 F. Très bonne affaire. **Frédéric GONTIER, 17, rue Neuve, 85160 Saint-Jean-de-Mont.**

V05/456 — Vends casio PB-100 + Oric-1, état neuf, garantie 6 mois, 700 F. **Frédéric WEHOWSKI, 6, rue des Pins, 59480 La bassée. Tél. : (20) 29.23.23.**

V05/457 — Vends VCS Atari + K7 Volley-Ball, Combat, Yars Revenge, Jeawbreaker + 2 paires manettes, très bon état, Noël 1983. Le tout 1 300 F. **Eddy CHOTARD, Mon Labeur, Saint-Symphorien, 35630 Hédé. Tél. : (99) 45.46.59.**

V05/458 — Vends VCS Atari complet (01/83, TBE) + K7 Combat 750 F + K7 pour VCS avec mode emploi : Pitfall, Enduro, Keystone Kappers 200 F pièce, Pac Man, Real Tennis, Space Invaders 160 F pièce. Si achat VCS port payé assuré. **Eric PROVOST, 7, rue Joseph-Pelletier, 29200 Brest. Tél. : (98) 02.42.14.**

V05/459 — Vends console CBS Coleco nov. 83, peu servie, garantie 6 mois, emballage d'origine + 5 K7 : Zaxxon, Pepper II, Time Pilot, Donkey Kong, Q* Bert. Le tout 2 000 F. **Pascal JUIF, 3, allée Kennedy, 95460 Ezanville. Tél. : 277.11.22 (bureau, poste 3019).**

V05/460 — Vends micro Atari 400 équipé Ram 48 Ko + 40 K7 : 2 000 F, matériel en parfait état. **Antoine FOURNIER, 61, rue des Aqueducs, 69005 Lyon. Tél. bureau : (7) 827.23.58.**

V05/461 — Vends console Vectrex en bon état (sous garantie jusqu'au 30 juin 1984) + 5 K7 : l'ensemble 1 550 F. Vends jeu d'échecs Chess Chalanger 7 avec transformateur, en bon état, prix : 600 F. **David CAILLAUD, 23, avenue de la République, 93250 Villemonble. Tél. : 854.14.30.**

V05/462 — Vends Aquarius Mattel 20 K + miniexpander + cartouche jeux (sous garantie), acheté le 2/84, 2 000 F. **Claude REBILLON, 6, résidence des Flandres, 28110 Lucé. Tél. : (37) 35.88.39.**

V05/464 — Vends VCS + 9 K7 dont Star Raiders, River Raid, Mrs Pac Man, Vanguard + 3 K7 gratuites (Slot Racer, Combat, Donkey Kong). Prix : 3 200 F. **Philippe ROUCHEUX, 59, rue gabriel-Cortel, 89300 Joigny. Tél. : (86) 62.15.43.**

V05/465 — Urgent ! Vends C 52 Philips + 17 K7 nos 2, 4, 6, 11, 12, 14, 18, 20, 22, 23, 25, 29, 34, 36, 38, 41, 44 à 2 000 F le tout (valeur réelle 3 781 F. **Willy TRAWINSKI, La Barbière B1 St-Paul 3 Châteaux. Tél. : (75) 96.68.42.**

V05/466 — Vends pour Mattel Intellivision K7 Sub Hunt 120 F, Sea Battle 120 F, Space Battle 120 F, Swords and Serpents 160 F, Kool-Aid-Man 210 F. **Bernard FIEVET, passage Charton, allée des Jardins, 76320 Caudebec-les-Elbeuf. Tél. : (35) 77.54.23.**

V05/467 — Vends K7 Mattel : Armor Battle, Soccer, Tennis, Star Strike, Checkers, Roulette, Bowling, Horse Racing. Prix 100 F la K7 ou le lot pour 600 F. **Olivier RASSAT, 12, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : 522.53.01 (après 18 h).**

V05/468 — Urgent ! Vends pour TI 99/4A : 2 cartouches, Hunchman et Parsec, une 180 F et les 2 : 300 F. **Vincent MAIRE, 123, rue des Vallons, 68200 Brunstat. Tél. : (89) 44.35.46 (après 19 h).**

V05/469 — Vends Popeye 100 F, Donald et Mickey 200 F, Poursuite 150 F, Eagle Attak 100 H, Tron 250 F, Alien Attak 350 F, TI 57 LCD 150 F, TI 66 calculatrice programmable S12 pas 400 F, tous sont vendus avec piles neuves + TBE. **Erwan AUBÉ, rue de Plantenoix prolongée, 58200 Cosne. Tél. : (86) 28.46.62.**

V05/470 — Vends extension informatique Intellivision transformant votre console en micro ordinateur avec prix unique de 650 F (neuve, pas servie). **Jérôme ZALTA, 4, rue d'Abbeville, 75010 Paris. Tél. : 280.21.18.**

V05/471 — Vends console CBS Colecovision avec K7 Donkey Kong + 4 auutres K7 + 2 malettes de rangement pour K7. Le tout 3 000 F. **Dany MINARD, 81, rue de l'Ile-de-France, 80100 Abbeville. Tél. : (22) 24.62.75.**

V05/472 — Vends 3 K7 pour VCS Atari : Human Canon, Ball Breakout, Space War Slot Racers. Le lot 300 F (chaque 100 F). Urgent. K7 neuves. **Didier NÉZONDET, 42, avenue de Fouilleuse, 92150 Suresnes. Tél. : 506.13.73.**

V05/473 — Vends K7 pour TO7 : Super Cobra 120 F, Pac Man 3, Labyrintes diff. + Points accumulés + Fatom, Bombe. **Thibaud REBOUR, 47, av. République, 91600 Savigny. Tél. : (6) 996.34.01.**

V05/474 — Vends K7 Mattel : Echecs 200 F. Vends aussi jeu pour télé noir et blanc + Voiture, Sport, Cassebriques 230 F ou 200 F ou 250 F. **Thibaud REBOUR, 47, av. République, 91600 Savigny. Tél. : (6) 996.34.01.**

V05/475 — Vends Mattel Intellivision 11/82 avec 10 K7 dont Pitfall, Burger-Time, Lock'n Chase, le tout en bon état, 2 000 F. **CARTIER, 8, impasse Wattignies, 75012 Paris. Tél. : 307.38.77.**

V05/476 — Vends vidéo jeu Philips C 52 avec 5 K7 : Mathématicien, Labyrinthe, Football américain, Init. program., Course voitures, bon état, 700 F. **Maurice ODILLE, Le Clos, rue Henri-Pourrat, 63500 Issoire. Tél. : (73) 89.05.94.**

V05/477 — Vends K7 Vectrex neuve « Fortress of Narzod » (200 F ou moins, à débattre) ou échange contre K7 Vectrex « Armor Attack » ou « Hyperchase ». **Patrice MARTIN, 8, allée de Brocéliande, 35500 Vitré. Tél. : (99) 75.11.90.**

V05/478 — Vends console Mattel Intellivision + 5 K7, peu servies, 1 400 F. **Jacques DE SAINT-AMAND, 71, boulevard Saint-Michel, 75005 Paris. Tél. : 354.54.36.**

V05/479 — Vends Atmos clavier Oric-1 ou Oric-1 + pgmes 2 100 F. **François PRINCE, 9, place du Gal Beuret, 75015 Paris. Tél. : 828.32.95.**

V05/480 — Vends console C 52 + 36 K7 dont le n° 44 Super Glouton, n° 51 Terrahawks et n° 52 Killer Bees pour 3 500 F au lieu de 5 500 F. La console a 1 an. **Erwan ROLLAND, 14, avenue de la Loge-Blanche, 88000 Epinal. Tél. : (29) 82.11.95.**

V05/481 — Vends console CBS Coleco + Donkey Kong Jr + Zaxxon + Donkey Kong, état neuf. Prix 1 800 F, à débattre. **Sébastien REYNERT, 88, av. Jean-Jaurès, 67100 Strasbourg. Tél. : (88) 34.66.10.**

V05/482 — Offre exceptionnelle pour les possesseurs d'une télévision Pal-Secam. Vends un Atari 2600 Pal au prix de 400 F. **Bruno ENDE, 37, chemin des Oliviers, 30126 Tavel. Tél. : (66) 50.24.70.**

V05/483 — Vends jeu Videopac 7 mois garanti + 13 K7 (Invaders, Race Cars, Pac-Man, Super Pac-Man, Space Satellite, Computer, Space War), valeur 3 300 F, cédé 1 300 F. **Stéphane BIÉLA, 1, résid. Ferté Belleu, 02200 Soissons. Tél. : (23) 73.29.56.**

V05/484 — Vends ordinateur Mattel computer module Intellivision informatique, vendu 1 000 F, acheté 1 400 F, Noël 1984. **Frédéric LOHNER, 1, rue Francis-Poulenc, 94260 Fresnes. Tél. : 660.99.25 (après 20 h).**

V05/485 — Urgent ! Vends K7 CBS Lady Bug, Venture et Donkey Kong Jr. Prix 200 à 300 F. **Stéphane BAUDE, 17, avenue Clémenceau « Hôtel Bellevue », 54150 Briey (Meurthe-et-Moselle). Tél. : 246.08.90 (après 18 h).**

V05/486 — Vends console de jeux Coleco Vision + turbo + 10 autres jeux (Q* Bert, Zaxxon, Donkey Kong, Lady Bug...), console + turbo + Donkey Kong 2 000 F, jeux 250 F pièce, à débattre, possibilités détail. **MARTINEZ. Tél. : 252.87.97, sauf lundi et dimanche de 10 h 30 à 13 h 30 et de 15 h 00 à 19 h 30.**

V05/487 — Vends K7 Schtroumpfs, Carnival, Space Fury, à débattre, pour CBS. **Louis TOUCHANT, Cité Franc Moisins Bât. 4, esc. 10, 93200 St-denis. Tél. : (1) 243.93.24 le week-end.**

V05/488 — Vends K7 pour C 52 Videopac nos 2, 6, 10, 11, 14, 16, 25, 29, 35, 60 F chaque, nos 18, 39 à 90 F, n° 41 250 F servie 1 h ou le tout 900 F, pour VCS Donkey Kong (CBS) 250 F + Empire contre attaque 250 F. **daniel FRIANT, 8, place Georges-Brassens, 93380 Pierrefitte. Tél. : 821.21.90.**

V05/489 — Urgent ! SVP ! Vends console Videopac C 52 + 7 K7 : jeux d'action et jeux de réflexion. Prix : 1 000 F. **Cyril JEAN, 7, place de l'Eglise St-Augustin, 33000 Bordeaux. Tél. : (56) 98.67.16 (après 19 h).**

V05/490 — Vends 12 programmes Victor I utilitaires + langages + jeux, 30 F l'un ou échange contre FX 702 P ou PC. **Eric BACONNIER, Le Pont-de-Bridou, 07600 Vals-les-Bains. Tél. : (75) 94.66.46.**

V05/491 — Vends console Mattel avec K7 de jeux, le tout 4 400 F. Vends jeux électroniques Games Watin 280 F pièce (Parachute, Popeye, Pieuvre). **Isabelle DERVILLE, 110, rue Pierre-Brossolette, 92320 Unatillo-sous-Bagneux. Tél. : 642.94.26.**

V05/492 — Vends console Atari VCS 2600, déc. 83, sous garantie + 4 K7 : Demon-attack, Cosmic Ark, Cosmic Creep, Space Invaders. Le tout : 1 300 F. **Laurent LEVI, 20, rue Claude-Monet, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 993.65.31.**

V05/493 — Vends K7 pour Coléco Schtroumfs de 1 mois pour 290 F. **Frédéric MOTREUL, 9 bis, rue du Regard, 92380 Garches. Tél. : 741.77.67.**

V05/494 — Vends ordinateur Mattel + 1 K7 ScoBidou 1 500 F (jan. 84) + vends pour Mattel Star Wars 200 F, Venture 200 F. Achète Atari 800, CBN 64 à 1 500 F. **Philippe BOUSQUET, 14, avenue Georges-Clémenceau, 94300 Vincennes. Tél. : 374.05.53.**

V05/495 — Vends Vectrex état neuf, emballage d'origine (jeu intégré : Mine Storm), garantie jusque mars 1985, 1 000 F. **Michael TRAN, 20, quai de la Marne, 75019 Paris. Tél. : 245.82.43.**

V05/496 — Vends console Mattel mars 84 + 8 K7 : Dracula, Bugertime, Maze a Tron, Star Strike, Sub Hunt, Sea Battle, Snafu, Hockey, le tout 2 500 F. **Eric BUGUET, 9, rue Beau-Soleil, 40100 Dax. Tél. : (58) 74.78.58.**

V05/497 — Vends console Mattel + Intillivoice + ordinateur + Intillivoice + 13 K7 (Dun. et Dra., B 17...), valeur réelle 7 340 F, laissé pour 4 000 F. Affaire à saisir. **Emilio LOZANO, Résidence des 4 Tours, Bt F12, place du Berry, 93150 Blanc-Mesnil.**

V05/498 — Vends jeu à cristaux liquides, le Professional, double fonction, état neuf + les piles, valeur réelle 40* F, laissé pour 200 F. **Emilio LOZANO, Cité des 4 Tours, F 12, place du Berry, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 866.20.61.**

V05/499 — Vends Coleco CBS avec adaptateur antenne + K7 Donkey Kong, Time Pilot, Gorf, Zaxxon, Cosmic Avenger, prix : 2 500 F. A débattre. **Jean-Michel BARTHENAY, 30, quai National, 92806 Puteaux. Tél. : 776.41.00, poste 4171 ou 4113.**

V05/500 — Vends K7 Mattel Night Stalker, Lock'n'chase, Hockey, Sub Hunt, Maze Tron, Armor battle, Sea Battle, Football, 100 F chacune. **Michel BARCELLINO, 27, rue Gaston-Monmousseau, 93200 St-Denis. Tél. : 821.49.44.**

V05/501 — Vends K7 pour VCS Maze Craze 130 F, Circus Atari, Space Invaders 160 F, pièce Berzek, Marauder, Thresoid, Grand Prix 180 F pièce. + 3 autres K7. **Jean-Luc LABIT, Saint-Rustice, Route Nationale 20, 31620 Fronton (région toulousaine). Tél. : 35.16.20.**

V05/502 — Vends VCS Atari (sept. 83) très bon état + 7 K7 (Superman, Combat, Asteroïd, Phoenix, The Empire, Strickes Back, Popeye, Space Shuttle). Prix : 1 800 F. **Milo BERGE, 2431 route de Cagnes/Les Mûriers 4, 06140 Vence. Tél. : (93) 24.03.58..**

V05/503 — Vends Vectrex encore sous garantie + 2 K7 (Cosmic Chasm + Webwara) + jeu Simon Pocket, valeur : 2 600 F. Laisse le tout pour 1 500 F. **Ludovic BOUSSE-BAYLE, 13, allée de la Lisière, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 005.09.54.**

V05/504 — Vends micro ordinateur Alice avec 20 programmes de jeux garanti encore 6 mois. Prix 900 F à débattre. **Thomas DELIGNY, 14 bis, rue des Sablons, 60200 Compiègne. Tél. : (4) 420.09.61 après 18 h.**

V05/505 — Vends VCS Atari avec K7 :Combats, Pac Man, Defender, Surround, Bowling et Pelé Soccer, Basket, Space Invader, Night Driver, état exceptionnel, 3 500 F. **Cyril MAZLOUMIDES, 29, avenue Arson, immeuble L'Hélianthe, 06300 Nice. Tél. : (93) 26.20.61.**

V05/506 — Vends VCS 2600 Atari (01-84) + 3 K7 (Popeye, Pac Man, Amidar). Le tout 1 100 F. Valeur 2 000 F. **Alain LECLERCQ, 43, rue Francis-de-Pressensé. Tél. : (01) 243.14.95 après 18 h.**

V05/507 — Vends Aquarius mini-expander extension 16-K basic étendu + Night Salker + Donjon et Dragon + lecteur cassette, achat 15-12-83. Prix 3 200 F. **Daniel VERDEILLES, 115, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. : (1) 226.11.32.**

V05/508 — Vends Atari VCS. Prix à débattre. Vends aussi K7 à partir de 100 F. **Stéphane DEBOURLE, 16, Hameau les Feuilles-Mortes, 95150 Taverny. Tél. : 995.57.60.**

V05/509 — Vends console Mattel (neuve) 1 000 F ainsi que toutes les K7 Mattel à 150 F. Vends batterie Mattel 700 F. Vends traducteur langue fran/ang. 600 F. **Daniel ESQUER, 26, Résidence Bellevue, 77660 Changis-sur-Marne. Tél. : 435.95.29.**

V05/510 — Vends ordinateur de jeux Hanimex AMG 7900 programmable à microprocesseur. Etat neuf 450 F. **Martial COUTAN, 20, rue des Marcomans, 45140 Saint-Jean-de-la-Ruelle. Tél. : (38) 88.25.12.**

V05/512 — Vends VCS Atari + 6 K7 (Pac Man, Super Breakout, Space Invader, Combat, Night Driver, Vidéo Olympic + manettes. Prix 1 800 F. **SAINSON, 22 rue M.-Doret, 91000 Viry-Châtillon. Tél. : (6) 996.88.32.**

V05/513 — Urgent vends ordinateur Atari 800 XL servi une semaine + livres. Prix très intéressant. **Bruno MUTIN, 5 bis, rue Aristide-Briand, 74000 Annecy. Tél. : (50) 67.07.32 après 20 h.**

V05/514 — Vends extension informatique pour Mattel, état neuf, valeur 1 500 F, vendu 900 F avec transformateur et notice détaillée. **François DESNIER, 44, rue Louis-Vitet, 31400 Toulouse.**

V05/515 — Vends Atari 2600 + poignées avec 11 K7 : Space Invaders, Moon Patrol, Tennis, Pitfall, Pole Position, etc. Le tout 2 500 F. **Jérôme LOPEZ, 260, chemin des Fours-à-Chaux, 30100 Alès. Tél. : (66) 52.37.45.**

V05/516 — Vends VCS Atari décembre 82 complet TBE + manettes de jeux neuves et 8 K7 : Atari, Imagic, Activision, Parker. Valeur 3 500 F. Vendu 2 000 F. **Stéphane COUCHOUD, 214, rue Benjamin-Delessert, 69300 Caluire. Tél. : (7) 823.41.74.**

V05/517 — Vends VCS Atari + commandes à clavier et à molette + 28 K7 dont Star Wars, Demon Attack, Star Raiders, Space Invaders, Missil Command. 4 000 F. **Dominique MEISTERMANS, 92, rue de la République, 95600 Arnouville-les-Gonesses. Tél. : 993.31.57.**

V05/518 — Vends K7 Vidéopac C 52 nos 4, 9, 14 et 16. Prix 100 F pièce. **Christian QUITTANÇON, 13, avenue de la Libération, 91150 Etampes. Tél. : (6) 494.57.47.**

V05/519 — Vends console CBS excellent état + K7 Donkey Kong et Venture, le tout 1 500 F. Vends K7 Front l'une 300 F et K7 Turbo 450 F. **Olivier KOCH, 34, Grande-Rue, 95550 Bessancourt. Tél. : 995.12.66.**

V05/521 — Vends Sega SC 3000 + 1 manette + 2 K7 (Congo-Bongo + Star Sacker), le tout : 2 000 F ET VENDS Chess Challenger 8 : 800 F. **Emmanuel DRUELLE, 21 b, avenue Aristide-Briand, 59730 Solesmes. Tél. : (27) 37.36.11.**

V05/522 — Vends Novas + Stranges + Spécial Stranges + Spécial Strange origine + Spideys + Albums fantastiques + X-Man + Araignées. Liste sur demande. **Fabien GUELON, Saint-Joanis, 63250 Chabreloche.**

V05/523 — Vends K7 Atari : Haunted House (100 F) et Golf (50 F). **Eric BAILLY, 87, rue de Bizy, 27200 Vernon. Tél. : (32) 51.09.94.**

V05/524 — Vends ZX 81 + clavier relief + K7 simulateur de vol + 50 programmes + livre. Le tout pour 800 F et vends K7 Dig Dug 250 F, Atari. **Sylvain LEFEVRE, Village d'Hennemont, Bât. 10, E. 1. G, 78100 Saint-Germain. Tél. : (1) 973.76.85.**

V05/525 — Vends VCS Atari (acheté janvier 83). Très bon état. Prix 800 F. K7 Pac Man, Missile Commande, Defender, Star Master, Skiing, Space Invaders : 150 F chacune + Combat : 80 F. **Bruno FELTUSSI, 145, rue de la Pompe, 75016 Paris. Tél. : 727.09.62.**

V05/526 — Exceptionnel ! Vends VCS Atari 2600 (janvier 84) + 2 joysticks, sous garantie, comme neuf et très peu servi + K7 : The Return of the Jedi, Star Master, Pole Position, The Empire Strick Back. Le tout sacrifié 3 000 F. **Philippe REGNIER, 22, rue du Rassat, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : (73) 26.39.75.**

V05/527 — Vends console Intellivision + 7 K7 (Chasseur de nuit, Space Battle, Zaxxon, Tron 2, Sub Hunt, Foot, Roulette). Le tout : 2 000 F. **Fabrice RICHARD. Tél. : 021.52.50 (semaine) ou 458.05.20 (week-end) (après 19 h).**

V05/528 — Vends Atari VCS bon état + 8 K7 (Galaxian, Phoenix 200 F, Space Invaders, Bowling, Casino 150 F, Vidéo Pinball, Dodge'em 100 F, Asteroïds 150 F. Le tout 2 100 F. **Eric GUILLETTE, 9, rue des Gatines, Paris 20e. Tél. : 797.76.97 après 18 h.**

V05/529 — Vends Colecovision sous garantie état neuf, 1 650 F + Donkey Kong, VS Lady, Bug Cosmic, Avenger, Venture. Faire offre. **Franck DUJARDIN, 6, rue du Marché, 77120 Coulommiers. Tél. : 403.00.29.**

V05/530 — Vends console Mattel + 5 K7 : Astromash, Auto Racing, Donjons et Dragons, Basket, Frog Bog. Valeur : 2 700 F, vendu : 2 000 F (juin 83) + module informatique Mattel : adaptateur + clavier. Valeur : 1 400 F, vendu : 1 000 F (nov. 83). **Serge LEWANDOWSKI, 94 bis, rue Allende, 69200 Vénissieux. Tél. : (7) 250.05.69.**

V05/531 — Vends console Mattel (mai 83) + 4 K7 : le tout avec boîtes et livret. Prix à débattre. **Alexandre COULON, route de Chatelguyon, Saint-Bonnet près Riom, 63200 Riom. Tél. : (73) 063.32.74.**

V05/532 — Vends VCS Atari très bon état + 9 K7 (Vanguard, Defender, Tennis, Battle Zone, Pac Man, etc.). 2 000 F. **Guillaume HIBLOT, 3, rue Léopold-Robert, 75014 Paris. Tél. : 320.67.53 après 20 h.**

V05/533 — Vends K7 Atari TBE, Decathlon 280 F, Super Cobra 300 F, Pitfall 280 F, Jeux électroniques Monster Panic 120 F, Sous-Marin 80 F, Jeux TV NB 200 F. **Guy PESCI, Résidence Dulamon, Appt 120, Bât. D, 33290 Blanquefort.**

V05/534 — Urgent vends console CBS décembre 83 sous garantie + adaptateur antenne + 4 K7 : Zaxxon, Venture, Looping, Donkey-Kong. Acheté 3 500 F, vendu 2 400 F. **NICOLAS, 282, boulevard Raspail, 75014 Paris. Tél. : 335.02.26 après 18 h.**

V05/535 — Vends jeux électroniques Lion, Pont, Pétrole, Attaque du Fort, UFO Invasion, Football, Parachutiste, 100 F (sans pile), double Green House' 150 F (pile). **Alan ABEBERRY, 3, rue du Lac, 64200 Biarritz. Tél. : (59) 03.87.30.**

V05/536 — Vends 6 jeux électroniques entre 50 et 200 F. Flipper, Boxing, Merlin, Logic 5, Motocross, Football. **Frédéric MIRAILLES, 3, traverse de la Grande-Bastide, 13009 Marseille. Tél. : 40.04.00.**

V05/537 — Vends Sharp PC 1251 (1/83) + interf. imprimante - magnéto (5/83) + manuels + livres + rouleaux de papier + K7 vierges. Le tout pour 1 900 F. **Philippe LAINE, 116, rue de la Paix, 76350 Oisel. Tél. : (35) 64.88.13.**

V05/538 — Vends pour Mattel Donkey-Kong 160 F, Pitfall 200 F, Golf 100 F, Astromash 110 F, ou échange pour Donjon Dragon, Supercobra, Utopia, etc. Faire proposition. **Philippe MONTFORT, HLM les Jaurès, Bât. B, N° 17, 24000 Périgueux. Tél. : bureau (53) 08.15.67.**

V05/539 — Vends VCS Atari bon état + 2 K7 avec poignées pour 700 F. **Pierre CABARET, 8, rue Marc-Sangnier, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 376.48.00.**

V05/540 — Urgent ! Vends VCS Atari + 5 K7 (Pac Man, Starmaster, Defender, Night Driver, Combat) pour 2 000 F. Vends aussi Mickey, Green House, Galactica, Racer (100 F

chaque) et Mit et Missiles + Electronic Detective :300 F les 2. **CHI-WOON, 8, rue de Rémusat, 75016 Paris. Tél. : 288.81.23.**

V05/541 — Vends Vidéopac Philips C 52 et 10 K7 n°s 12, 9, 22, 35, 38, 49, 52, 53, 42, 5, 1. Le tout 1 950 F à débattre. Valeur à neuf 2 650 F. **Denis DAUSE, 14, rue des Caves Vaumallan, 91430 Igny. Tél. : 941.24.40 après 19 h.**

V05/542 — Vends pour Mattel : Utopia, Revers I, Sub Hunt, Burger Time, Dungeons and Dragons, Lock'n Chase, Tron I, Bowling, Night Stalker. 1 650 F le tout, 200 F pièce. **Patrick BILSKI, 60, rue de la République, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 328.07.27.**

V05/543 — Vends Oric 1 48 K N/B INT + Docs + Crds + Progs servi 2 mois : 1 900 F. Vends aussi progs de jeux Genius, Echecs, Harrier prix. **Philippe GUILBAULT, 2, rue de l'Etoile, Saint-Léger-sous-Cholet, 49300 Cholet. Tél. : (41) 46.06.13.**

V05/544 — Vends VCS Atari + 11 K7 Miss Pac Man, Megamania, Cosmic Creeps, Infiltrate Space IN, etc. Vendu 2 300 F. Prix à débattre. **Philippe RONSIN, Caserne Gazan, 06604 Antibes. Tél. : 34.46.53.**

V05/545 — Vends console Mattel + 6 K7 Echecs, Roulette, Bowling, Space Battle, Night Stalker, Astromash. Prix 2 200 F. **Jean-Marc ANCIAUX, 569, boulevard de la Plage, Agay, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : (94) 82.00.00.**

V05/546 — Vends console Vectrex sous garantie, prix 1 000 F + diverses K7, le tout parfait état. **Dominique BERZONINI, 55, cours Emile-Zola, 69100 Villeurbanne. Tél. : (7) 893.49.54.**

V05/547 — Affaire ! Vends Coleco + K7 Donkey-Kong, Venture, Zaxxon, gorf, Schtroumpf, Space Fury + adaptateur antenne UHF + prise Peritel. Prix : 3 765 F. Cédé : 3 200 F. **Florent LEFORT, 1, passage Britannicus Cedex 159, Noisiel, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 006.51.87.**

V05/548 — Vends console Intellivision Mattel + 7 K7 : Golf, Foot, Tennis, Boxe, Ski, Bowling, Pitfall. Le tout en très bon état. 2 400 F. **Stanislas DOYE, 131, avenue du Maréchal-de-Saxe, 69003 Lyon. Tél. : (7) 862.02.76.**

V05/549 — Vends jeux électroniques Fire 100 F, Parachute 100 F, et jeux à pile Galaxy 6 200 à 150 F. Bon état. **Laurent PREUVOT, 56, avenue Poissy, 78260 Achères. Tél. : (3) 911.47.55.**

V05/550 — Vends Atari VCS 2600 + 2 paires de manettes + K7 Combat 1 000 F. K7 Moon Patrol, Battle Zone, 200 F chaque, Asteroïd, Donkey-Kong, 150 F l'une. **Patrick DERENSY, 26, rue des Dahlias, 59850 Nieppe. Tél. : (20) 77.66.76.**

V05/551 — Vends K7 Atari, Defender, Berzek, Swordquest, Fireworld, 200 F pièce. Pachan 150 F, Haunted House, Video Chess 100 F pièce, Combat 50 F. K7 Imagic : Demon Attack 200 F, ou vends le tout 1 000 F. **L. DELARUE, 38, rue Principale, Damigny, 61250 Orne. Tél. : (33) 29.10.65.**

V05/552 — Vends TRS 80 + 16 K + moniteur + magneto + 20 K7 de jeux (éducatifs aussi). Valeur 3 600 F (facture), vendu 3 100 F. Emb. d'origine assuré. **Fabrice Gourlay, 49, rue Victor-Hugo, 59242 Templeuve. Tél. : (20) 59.34.36 après 19 h.**

V05/553 — Vends console Mattel 990 F, Donjons et Dragons, Tennis, Sea Battle, 170 F. Intellivoice 250 F, B17 200 F. **Franck SUDRE, 13 bis, rue Danielle-Casanova, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 751.39.19 après 18 h.**

V05/554 — Vends console + ordinateur Mattel + 9 K7 : Super Cobra, Donkey-Kong, Dracula, Beauty and the Best + Poker et Black Jack. Valeur 9 600 F, vendu 4 500 F. **Guy LEMAIRE, 71, rue des Ecoles, 91650 Dreuillet. Tél. : 458.64.19 après 19 h.**

V05/556 — Vends ordinateur Sharp MZ 80 K, excellent état + programmes ou échange contre Commodore 64 + moniteur + lecteur de cassettes (MZ 80 K : 5 000 F). **Edouard DE LAPORTE, 71, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : 953.87.05.**

V05/557 — Vends Videopac + K7 (1, 3, 4, 6, 11, 14, 16, 18, 22, 24, 29, 32, 34, 36, 38, 39, 42) 160 F. Vends K7 à part ou échange contre K7 CBS ou compatible. Prix à déb. **Xavier GERMOND. Tél. : (38) 88.00.80.**

V05/558 — Vends Mattel avec 8 K7 dont Pitfall. Peu servi. Etat neuf. Valeur neuve : 3 600 F, vendu 2 300 F. **Michel RONGIONE. 19, allée Diane, 95440 Ecouen. Tél. : (1) 419.23.32.**

V05/559 — Vends CBS neuve sous garantie + adaptateur (pour TV sans prise péritélévision) + 6 K7 (Zaxxon, Frenzy import LISA) 4 000 F ou vente à part 290 F la K7. Console + adaptateur 2 300 F. Cherche Apple II + ou IIe moins de 7 000 F. **Alain THOREL. 151, rue St-Jean, 14300 Caen. Tél. : (31) 85.42.81.**

V05/560 — Vends moniteur Philips, compatible Apple ou autre avec prise vidéo. Prix : 950 F avec le cordon coaxial. Neuf (2/84), n'ayant pas servi. **Christian MENEZ. 3, résidence du Clos d'Orléans, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 873.73.87.**

V05/561 — Vends micro-ordinateur Sinclair ZX 81 + manuel basic, 1 Extension 16 K, 1 interface, 1 clavier ABS, 1 manette jeux. Etat neuf + jeux. Prix : 1 200 F. **Patrick COHEN. Bt 10, La Mongolfière, 78380 Bougival. Tél. : 969.08.16.**

V05/562 — Super !Vends Mattel + 8 K7. Le tout 2 000 F. Astromash, Starstrike, Utopia, Boxing, Space Hawks, Deadydises, Burgertime, Advanced, Donjons et Dragons. **John PLACE. 3, chemin de Boutary, 69300 Calvire. Tél. : (7) 808.56.75).**

V05/563 — Vends jeux élect. Microvision avec K7 d'origine + K7 Bataille Navale, Shooting star, le tout en bon état. Valeur réelle : 750 F, vendu 300 F. **Tony FRÉTIER. 6, rue Canet, 33430 Bazas.**

V05/564 — Vends VCS Atari + 5 K7 (Pac Man, Space Invaders, Starmaster, Tennis, Combat) 900 F ou échange contre Oric 1. **Sylvain BIBAS. 2, rue de Paris, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : 960.33.16.**

V05/565 — Vends jeux électr. Tank Attack avec notice, le tout en très bon état + jeux électr. Speed Racer, l'ensemble vendu 100 F, valeur réelle : 250 F. **Tony FRÉTIER. 6, rue Canet, 33430 Bazas.**

V05/566 — Vends VCS Atari (déc. 82), complet, tbe + manettes de jeu neuves et 8 K7. Valeur réelle : 3 500 F, vendu 1 950 F ou vends K7 sep. Demander liste prix. **Stéphane COUCHOUD. 214, rue Benjamin-Delessert, 69300 Calvire. Tél. : (7) 823.41.74..**

V05/567 — Gratuit ! ! J'offre la K7 Pele's Soccer à tout acheteur de mon VCS Atari (tbe) + 2 K7 : Combat et Space Invaders, le tout : 1 000 F. **Sébastien NOËL. 1, rue de Bagatelle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 624.66.32.**

V05/568 — Vends K7 Parker pour VCS Atari, de 300 à 250 F, à débattre (K7 de moins de 3 mois) : l'Empire contre-attaque, Reactor, Ami Dar, Tutankham, Frogger... **Philippe VIAL, RN7 Bully, 69210 L'arbresle. Tél. : (74) 01.02.61.**

V05/569 — Urgent ! Vends console VCS Atari + 2 K7 Combat Frogger (Parker) + 2 paires de commandes, tbe, peu utilisé. Prix : 1 000 F. **Frédéric HELMY. 35, rue Rottembourg, 75012 Paris. Tél. : 628.95.56 (heures repas).**

V05/570 — Vends VCS Atari 700 F + 30 K7. Tout à 150 F sauf Starmaster 230 F. Pac Man, Space Invaders, Raider of the Lost, Ark, Pitfall, Yars, etc. **Michel BAYON. 2, rue Maurice-Couderchet, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 875.00.27 (après 18 h).**

V05/571 — Pour le Lynx, vends jeu d'aventure Treasure Island 80 F et Zombie Panic 45 F. **France LECLERCQ. 88, boulevard Ney, 75018 Paris. Tél. : 223.49.91.**

V05/572 — Vends Videopac Jet 25 + 6 K7, encore garantie 6 mois. Prix : 1 000 F. Vends 15 programmes pour K7 n° 9 Videopac (Gloutonnades, Cibles, Musique). Prix : 30 F. **Thierry DUMOULIN. 44, avenue du Drap-d'Or, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (06).003.05.09.**

V05/573 — Vends Videopac C 52 Philips + 16 K7, Bon état, 2 200 F, prix à débattre. 16 K7 : n°s 14, 27, 25, 11, 36, 24, 4, 22, 1, 21, 18, 6, 3, 8, 12, 10. **Christophe GOUBET. 40, rue des Bonnes, 01980 Loyettes. Tél. : (7) 832.75.04.**

V05/574 — Vends VCS Atari + 2 paires de manettes (Joystick et Paddles) + 7 K7 : Street-Racer, Breakout, Superman, Pele's Soccer, Space War, Moon Patrol (Arcade), Popeye (Arcade). Les 2 K7 Moon Patrol et Popeye sont sous garantie pendant 1 an. Cédé 2 600 F. **Tél. : (74) 90.70.25.**

V05/575 — Vends console Mattel + 5 K7 (Tennis, Echecs, Poker, Hockey, Sea Battle) 2 000 F, sous garantie jusqu'à nov. 84. **Laurent TIVILLIER. 25, vers le Battoir, 74700 Sallanches. Tél. : (50) 58.11.88 (heures repas).**

V05/576 — Vends pour Mattel Donjon et Dragon, Tutankham, Tron 2, Mission X, 200 F l'une + Auto Racing, Utopia, Subhunt, Bowling, Base Ball, Football américain, 150 F l'une. **Laurent TIVILLIER. 25, vers le Battoir, 74700 Sallanches. Tél. : (50) 58.11.88 (heures repas).**

V05/577 — Vends VCS Atari, tbe, avec transfo + manettes + 8 K7, le tout 1 590 F, port payé. (Vends aussi séparément le VCS et les K7, prix à débattre). **Jean-François IZAC. 4, chemin de Florimont, 73200 Albertville. Tél. : (79) 32.43.58.**

V05/578 — Vends console CBS état neuf + Schtroumpfs + Zaxxon + Cosmic Avenger + Donkey Kong + Turbo. Valeur initiale : 3 770 F, vendu 2 900 F. **Bruno BUTTAFAVA. 103, bt Antipolis, chemin Saint-Hubert, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : (93) 07.31.41**

V05/579 — Urgent ! Vends console Mattel + 5 K7 (Donjons et Dragons, Burger Time, Mission X, Tron 1 et 2, Frogger, Dragon Fire, Beauty and Beast, etc.) Le tout en parfait état, emballage d'origine. Valeur : 6 100 F, vendu 3 990 F. Possibilité vente séparée. **Frédéric COLAS. 38, rue Auguste-Gal, 06300 Nice. Tél. : (93) 89.32.45 (après 17 h)..**

V05/580 — Vends nombreuses revues d'informatique. Liste sur demande. Revues en tbe. Frais de port payés. **Jean-François IZAC. 4, chemin de Florimont, 73200 Albertville. Tél. : (79) 32.43.58.**

V05/581 — Vends jeu CBS Colecovision sous garantie + K7 Lady-Bug, Zaxxon, Donkey Kong + module Turbo. Valeur 3 400 F, vendu 2 700 F. **Arnaud TILLIER. 2, rue du Puits, 80680 St-Fuscien. Tél. : (22) 09.52.50.**

V05/582 — Vends console Mattel Intellivision, très bon état + 15 K7 : Donjons et Dragons, Beamrider, Burger Time, Happytrail, Safecracker. Prix : 3 250 F. **Jean-Louis CHASSANY. 68, bd Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : 700.02.52.**

V05/583 — Urgent ! Vends ordinateur Aquarius + K7 Buger Time : 1 000 F + VCS Atari 950 F et K7 Zaxxon 250 F + manette Spectravideo II 2 boutons. **Richard BISCAREL. Le Pavillon, 83440 Tourrettes par Fayence. Tél. : (94) 76.24.32.**

V05/584 — Vends Laser 200 : 990 F + Extension RAM 64 K : 890 F + Joysticks : 200 F + lecteur de K7 DR 10 : 400 F + K7 : 40 F chacune. **Pascal MANOUVRIER. 46, route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : 825.37.63.**

V05/585 — Vends Vectrex état neuf + 2 K7 (Scramble, Starhawk). Acheté 4/84, garantie un an. Vendu 850 F. **Jérôme BAT. 62, rue Louis-Calmel, 92230 Gennevilliers. Tél. : 733.03.03 (jusqu'à 16 h).**

V05/586 — Vends console Mattel : 1 100 F avec 1 K7 ou avec 9 K7 (Boxe, Utopie, Chasseur de nuit, Frog Bog, Tennis, Donkey Kong, Auto, Star Strike) 2 900 F. **Christophe BENACCHIO. 22, allée St-Sebastien, 51450 Betheny. Tél. : (26) 07.02.94.**

V05/587 — Vends console Atari 2600 ainsi que 8 K7 Pac Man, Pinball, Demons, Boxing, Combat, Yars's Revenge, Space Invaders, Driver. Prix : 1 150 F avec 4 manettes jeux ! **Fred GALLAND. 72 bis, rue Jean-Jaurès, 92800 Puteaux. Tél. : 775.99.96.**

V05/588 — Vends VCS Atari + 2 paires de manettes + transformateur. Bon état (janvier 83) + 13 K7. Valeur réelle : 4 450 F, vendu 2 500 F. **Marc MESTAYER. 6, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : 852.09.82 (après 18 h).**

V05/589 — Vends module « Turbo » (exl état), garantie (janvier 1985). Acheté 810 F, vendu 600 F. **Laurent BLEANDONU. 18, chemin du Vallon, Le Bacheny, 69570 Dardilly. Tél. : (7) 847.40.41..**

V05/590 — Vends CBS + 3 K7 Donkey Kong + Mouse Trap + Cosmic Avenger. Prix : 2 000 F + nombreux jeux electroniques. **Tél. : 672.37.11.**

V05/592 — Cause départ étranger, vends Spectrum 48 K complet et Atari VCS + 5 K7, excellent état. Prix à convenir. **René AVAERT. 12, impasse Paradis, 59750 Feignies. Tél. : (27) 66.03.36.**

V05/593 — Vends Missil Command 150 F, Laser Blast (Activision) 200 F, Centipede 240 F ou les échange contre la K7 Activision de votre choix. **Stéphane MARTIN. 31, rue Voltaire, 33110 Le Bouscat. Tél. : (66) 08.64.54.**

V05/594 — Vends K7 Les Aventuriers de l'arche perdue, Space Invaders pour VCS Atari 2600 ; 200 F environ — région parisienne de préférence. **Patrice CROS. 60, avenue Jean-Jaurès, 34170 Castelnau-le-Lez. Tél. : (67) 079.27.18.**

V05/595 — Vends VCS Atari + 2 K7, garantie (déc. 84) 1 400 F (Les Aventuriers de l'arche perdue, Fast Food). **Gérard GUENARD. 5, rue Charles-Michels, 92220 Bagneux. Tél. : 665.34.33.**

V05/596 — Vends ZX 81 + manuel + 1 livre + magnéto. Tout 500 F. VCS Atari + 3 paires manettes + 10 K7, le tout état neuf : 3 500 F. Sharp MZ-700 + moniteur. Le tout, sous garantie, 4 000 F. **Christophe. 55, rue des Grands-Champs, 75020 Paris. Tél. : 373.84.24.**

V05/59) — Vends Vectrex + K7 Scramble : 1 200 F, sous garantie (4/84) + LCD double écran Donkey Kong : 180 F. **Pierre CHAUX. 7, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : 014.32.67.**

V05/598 — Vends VCS Atari 850 F + K7 Combat, Air Sea Battle : 90 F, Defender, Demon Attack, Cosmic Ark, Jungle Hunt, Les Aventuriers de l'arche perdue : 240 F. **Patrick CHAUX. 7, rue Carnot, 91120 Palaiseau. Tél. : 014.32.67.**

V05/599 — Vends console de jeux vidéo CBS Colecovision + 5 cartouches : Donkey Kong, Venture, Zaxxon, Ladybue, Gorf. **Yves DEBRUYNE. 12, résidence Notre-Dame, 93150 Le-Blanc-Mesnil. Tél. : 865.03.58.**

V05/600 — Vends console VCS Atari, 1 000 F, cause double emploi + K7 Combat, Night Driver, Pac Man, Berzerk, Video Chekers, Space Invaders, tout en très bon état. Le tout vendu 1 500 F et d'une valeur de 3 500 F (janv. 82, presque jamais servi). **Cyril. Tél. : 548.36.10 (entre 18 h et 21 h, sur Paris).**

V05/601 — Vends Merlin avec 6 jeux Morpion, Composition musicale, l'Echo, Black Jack, Carré magique, Jeu de code. Le tout 200 F, d'une valeur de 600 F. Très bon état, vends cause double emploi. Vendu avec piles. **Cyril. Tél. : 548.36.10 (entre 18 h et 21 h).**

V05/602 — Vends TO 7, jamais servi + lecteur K7 + cartouches : Basic Microsoft + Pictor + K7 Pingo + Joysticks + 3 volumes d'apprentissage basic + livre programmes. **Mickael NEBOT. 4, square Leroy-Beaulieue, 75016 Paris. Tél. : 288.63.07.**

V05/603 — Vends Vic 20 + 16 K + magnéto + Autoformation + 2 cart. (Jelly, Galax.) + 12 K7 de jeux + livres. Le tout 2 000 F (pas de vente séparée). Echange possible... **Rachid BRUDER. 132, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : 258.94.63.**

V05/604 — Vends TRS 80 mod 1 16 K + 40 prgs jeux et utilitaires (Scripsit, Visicazq, Edtasm, Echec, Othello, Space...) 3 800 F. Interface ext. 32 K, RS 232, lect, éprom 2 500 F. **D. FROELICH. 27, passage Vert, 68200 Mulhouse. Tél. : (89) 59.34.27.**

V05/605 — Vends Videopac Philips C 52 avec 19 K7. Valeur 4 500 F, vendu 2 000 F. **Laurent MAUREL. Mas l'Hermite, 13000 Raphele-les-Arles. Tél. : (90) 98.45.69 (le week-end).**

V05/606 — Vends flippers 1 200 F pour VCS Atari. Echange K7 Street Racer contre Outlaw. Prix à débattre. **Mathieu COMBES. L'hacienda, 34490 Murviel-les-Béziers. Tél. : (67) 36.00.75.**

V05/607 — Vends K7 Donkey Kong et Schtroumpfs + boîte mais sans notice ou l'échange contre un jeu Game and Watch : Donkey Kong Junior ou ce jeu en K7 Atari 2600. Prix à débattre. Echange aussi contre autre K7. **Laurent POULETTE. 1 ter, rue Dr Rebatel, 69003 Lyon. Tél. : 854.32.430.**

V05/608 — Videopac Philips état neuf avec 5 K7 (8 phases de jeux), le tout pour 850 F. **51, avenue de la Paix, 94260 Fresnes. Tél. : 666.33.31 (après 17 h).**

V05/609 — Vends VCS Atari + 6 K7 dont Pôle Position, Tennis et Star Raiders. Le tout 1 500 F. Possibilité de vente séparée. **Stéphane FAU DE LAMOTHE, 31, quai de l'Artois, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 324.03.35, après 17 h.**

V05/610 — Vends TI 99/4 A + manettes, Basic étendu, Star Trek, Hustle, cordon K7, programmes K7. Le tout 2 000 F ou échange contre Sega/Yeno SC 3000. **Bruno LAYNE, 106, bd Capitou Résidence, rue Passero, 06210 Mandelieu.**

V05/611 — Vends VCS Atari + 14 K7 (Dig Dug, Enduro, Pooyan, Pengo, Galaxian, Donkey Kong, Battlezone, Star Wars, Berzerk, Star Raiders, Defender...). Le tout 2 800 F. **Benoit BLANCHET, Maison Feyne Motteux, 27810 Marcilly-sur-Eure. Tél. : (37) 48.49.73.**

V05/612 — Vends VCS Atari + K7 Combat, Miner 2049, Defender. Le tout 1 000 F. **Franck BASTIEN, 11, avenue du Square, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : 446.36.15.**

V05/613 — Vends console jeu Philips N 60 écran incorporé + 8 K7. Le tout 800 F. Valeur réelle 2 000 F. **Arnaud MENGUY, 21, rue Ruhmkorff. Tél. : 574.17.93.**

V05/614 — Incroyable ! Vends K7 Atari, 110 F chaque. Space Invaders, Defender, Pitfall, Starmaster, Enduro, Asteroïds, Basket Ball, Night Driver + Combat : gratuit. **François CONSTANTY, 15 bis, avenue Théophile-Gautier, 75016 Paris. Tél. : (01) 288.61.75.**

V05/615 — Vends Atari 2600 + 1 K7 encore sous garantie. Prix : 950 F. **Guillaume CAPLOT, 38, allée Etienne-Dolet, 93 Livry-Gargan. Tél. : 388.38.60, après 19 h.**

V05/616 — Urgent ! Vends Videopac + 67400, parfait état (Noël 83) + 3 K7 dont 2 avec sompteux décors (Terramawks

+ Pac Man + Peter tête de pioche) 2 000 F. **Rodolphe LADWEIN, 11, rue des Semeurs, 94440 Marolles-en-Brie. Tél. : 569.02.89.**

V05/617 — Affaire ! Vends console Vectrex (2 000 F) + K7 Hyperchase (350 F) + Spike (parlante 490 F) + Scrample (350 F) + Cleen-Sweed (350 F). Le tout : 2 000 F. **Eric TALABOT, 71, rue de la Dauphine, 91 Corbeil-Essonnes. Tél. : 496.59.13.**

V05/618 — Vends K7 Mattel : Football, Soccer, Subhunt, Tron I et II, Mission X, Royal Dealer, Horse Racing, Frog Bog, Space Battle, Skiing, 100 F l'unité ou 900 F l'ensemble. **Joseph JACOTEY, avenue Napoléon III « Le Girolata », 20000 Ajacio.**

V05/619 — Vends K7 Atari : Dodge'em : 110 F, Night Driver : 130 F, Vidéo Pinball : 120 F, Circus Atari : 110 F, Wardlords : 120 F, Basket : 90 F, Dutlaw : 70 F (prix è débattre). **Olivier PEDOTTI, résidence Dauphine, pavillon Dubarry, 78430 Lonveciennes. Tél. : 969.04.61.**

V05/620 — Pour TI 994 A, vends modules de jeux, excellent état avec notice : Chasse au Wumpus, TI Invaders, Car Wars. Environs de 300 F. Vente 1, 2, ou les 3 jeux. **Patrick JOHNSON, 168, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge. Tél. : 657.22.66, après 18 h.**

V05/621 — Vends ZX 81 acheté en février 84. Le vends au prix de 500 F. **Frédéric GOBIN, 12, rue de la Gabardière, 44400 Reze-les-Nantes. Tél. : (40) 84.13.64 (heures repas).**

V05/623 — Vends Atari 2600, 600 F + 4 K7 à 250 F + 5 K7 à 100 F + 8 K7 à 200 F (les K7 à 250 et 200 F ont moins de 3 mois et sont très récentes. **Eric THOLLOIS, 40, rue du Chemin de Fer, 91510 Lardy. Tél. : 082.72.78, après 18 h.**

V05/624 — Vends pour la K7 Videopac n° 9 les programmes : Heure-Chrono, Jackpot, Trouver la Base, Robots Hostiles, Bataille Navale, Trésors, 50 F les 4 ou 17 F pièce. **Eric LEMIRE, 34, rue Jean-Jaurès, 59620 Aulnoye-Aymeries.**

V05/625 — Vends console Mattel Intellivision, état neuf. Quelques heures de service. Garantie jusqu'à Noël 1984 + 2 K7 Astromach, Football. Prix total 1 300 F. Vends TV game Sporsmaster TVG 901, prix 100 F. **Rémi PERRET, 20, rue de la République, 91650 Breuillet. Tél. : (6) 458.40.52.**

V05/626 — Vends VCS Atari + K7 : Space Invader, Return-og-Jedi, Death Star Battle, 1 100 F. Vends également pour bricoleurs jeu TV noir et blanc + 1 K7 10 jeux : 400 F. **Frédéric ARBITOURER, Puybrun, 46130 Bretenoux. Tél. : (65) 38.60.96, après 19 h.**

V05/627 — Vends console Videopac avec écran incorporé + K7 n°s 1, 16, 18, 34, 38, 39, 43. Cause non utilisation. Vendu : 1 400 F à débattre. **Laurent MARTIN, 6, La Joie de Vivre, ANNONAY. Tél. : (75) 67.71.95.**

V05/628 — Vends pour Oric 1, 7 jeux en langage machine 30 à 40 % moins cher ou 550 F les 7 K7 au lieu de 800 F. **Olivier HADORN, 66, rue de Besançon, 25300 Pontarlier. Tél. : (81) 39.57.97.**

V05/629 — Vends K7 Mattel : Sea Battle, Subhunt, Star Strike, Horse Racing, Auto Racing, Poker et Black Jack, Pitfall, Donjons et Dragons ; 150 F pièce, 1 000 F le total. **Bernard LE GALL, 42, rue Coursarlon, 18000 Bourges. Tél. : (48) 65.46.13.**

V05/630 — Offre exceptionnelle ! Vends 28 K7 pour Atari 2600 : Parker, Activision, Imagil, etc. + casiers de rangement 24 K7 vendus 3 000 F (valeur réelle 8 000 F). **Jean-Marc LEGRIS, 28, rue Chapon, 75003 Paris. Tél. : 271.86.84, après 19 h 30.**

V05/631 — Vends Base Jumbo 120 CX AM-FM-BLU-DEC ± 5 KHZ + TOS watt + Champ Metre + Mike Expander 500 + Antenne magnétique. Le tout 2 800 F. **Stéphane, Juvisy (Essonne). Tél. : 921.52.20.**

V05/632 — Vends Jeux Mario's 150 F, Green House 200 F, Pac Man 280 F, Tennis 280 F, Astro Command 225 F, Envahisseurs 2 225 F, Flipper Tomx 250 F et Phoque Jongler 75 F. **Ludovic BEILIN, 61, rue Philibert-Delorme, 65000 Perpignan.**

V05/633 — Vends console Colecovision encore sous garantie + 2 K7 le tout laissé à 1 590 F. **Christophe DAMIEN, 7, rue des Cèdres, 18390 St-Germain-du-Puy. Tél. : (48) 30.70.95.**

V05/634 — Vends Atari 800 + unité disquette + magnéto K7 + 200 programmes ou échange de programmes. **Khammeng CHANH, 10, villa d'Este, Appt. 708, 75013 Paris. Tél. : 586.21.78 après 20 h.**

V05/635 — Vends Donkey-Kong Jr. et Octopus de Game et Watch + King Kong de Q et Q + Merlin + Sky Attack en 30 de Tomy 100 F le jeu. **Hervé LANGLOIS, 2, avenue Michel-Goutier, 94380 Bonneuil. Tél. : (1) 339.72.43.**

V05/636 — Vends console C.B.S. (2-84) + 4 K7 (Lady Bug, Space Fury, Pepper 2, Donkey-Kong. Tout sous garantie. Neuf : 2 400 F vendu : 1 800 F. A débattre. Laurent DUNAND, 23 rue Gustave-Courbet, 78500 Sartrouville. Tél. : 968.74.24 (après 17 h).

V05/637 — Vends K7 Atari Volley-Ball 180 F + K7 Mattel Burgertime 180 F + Golf 150 F + Utopia 150 F + Strike 90 F ou en échange une contre Pitfall Atari. **Fabrice MARTINEZ, 4, rond point des Martyrs, 92220 Bagneux. Tél. : 664.40.92. Le week-end.**

V05/638 — Vends adaptateur Atari pour Coleco acheté à Noël 83. Etat neuf. Garanti jusqu'en décembre 84. Acheté 900 F. Vendu 650 F. + K7 Parker 140 F pièce. **Jean-Pierre JACQUELIN, L.T.N. rue Foch, 57500 St.-Avold. Tél. : 791.10.90.**

V05/639 — Vends ou échange jeu vidéo Atari + 8 K7 (Centipède, Mrs Pac Man, Vanguard, etc.) contre si possible TO 7 (bon état). **Éric VÉRITÉ, 7, rue de Plessis, 91700 Ste-Geneviève-des-Bois. Tél. : 015.25.90. Après 19 h.**

V05/640 — Vends jeux électronique le Heros Grec avec piles boîte et notice. Excellent état 239 F. Revendu 100 F. **Hervé COMPEYRE, lotissement du Belvédère n° 10, Lastours, 11600 Conques-sur-Orbiel. Tél. : (68) 77.03.51.**

V05/641 — Vends VCS Atari 2600 neuf, jamais sorti de son emballage, avec 1 K7. Prix 1 000 F. **Olivier DUPONT, 44 bis, avenue Fusillés de Chateaubriant, 94100 Saint-Maur. Tél. : 883.54.29.**

V05/642 — Vends TI 99/4 A + magnéto + cordon + basic étendu + Parsec + Burgur Time + Super Demon Attack + Munch Man + Ti Invader + Footh + 3 K7 : 3 300 F. **Éric DEBOVE, chemin du Petit Enfer, 59560 Comines. Tél. : (20) 39.93.51.**

V05/643 — Vends Vidéopac Philips G 7200 écran incorporé + 13 K7 n° 10, 11, 16, 22, 28, 29, 34, 37, 38, 42, 47, 51, 52. Prix neuf : 3 300 F. Vendu : 2 300 F. **Serge STEELANDT, 26, rue Armand-Fallières, 47600 Nerac. Tél. : (53) 65.08.80.**

V05/644 — Vends K7 Oric 1 18 Ko : Aigle d'Or + Zorgons Revange + Donkey-Kong. Pour une valeur de 450 F, vendu 300 F. Soit 15 % de réduction. Etat neuf. **Nicolas CORNEVIN, 6, impasse du Vert Bocage, 62123 Varlus. Tél. : (21) 58.20.80.**

V05/645 — Vends Atari 2600 complet. 600 F + gratuit Combat et Air Sea Battle. Vends au choix Fathon, Action Force et Haunted House 120 F l'une. **Bruno ENVOE, 37, chemin des Oliviers, 30126 Tavel. Tél. : (66) 50.24.70.**

V05/646 — Vends Atari 2600 + K7 Pac Man, Space Invaders. Cause double emploi. Atari. Garanti jusqu'en mai 85 : affaire à saisir ! Prix : 1 100 F. **Christophe AYCARD, les Mufliers, 3, avenue Louis-Imbert, 83160 La Valette. Tél. : (94) 27.38.72.**

V05/647 — Vends 2 cartouches Kikman + Omega Race pour Commodore 64. 120 F pièce. Etat neuf (idéal pour ceux qui ne possèdent pas le VIC 1530). **François GIRAULT, 16, av. de la Mairie, 94260 Fresnes. Tél. : (1) 237.49.63.**

V05/648 — Vends Interface manette de jeux, avril 84 pour ZX 81 ou échange contre clavier indépendant adaptable. Vends ou achète aussi progs. 16 K. **François NÉTANGE, 1, rue As de Carreau, 90000 Belfort. Tél. : (84) 28.04.82.**

V05/649 — Vends VCS Atari + 9 K7 dont Dig Dug, Pole Position, Vanguard, Raiders of the Lost, Ark, Q* Bert, Space Invaders, Star Wars, Combat. **Franck BOILET, 6, allée des Cygnes les Lacs de la Guiche, 77310 St-Fargeau-Ponthierry. Tél. : 065.78.70.**

V05/650 — Vends Vectrex 1 500 F + 12 K7, 210 F l'une, le tout 3 600 F. Vends aussi petits jeux électroniques. **Éric GABLE, 19, ure de Giromagny, 90000 Belfort. Tél. : 026.54.97.**

V05/651 — Vends ZX 81 + manuels programmation + 16 K + haute def. graphique + clavier professionnel Memotech + K7 jeux + prgs divers. **Bébert MELART, 12 bis, rue du Capt. Louis, 93250 Villemomble. Tél. : 854.09.59. Après 19 h.**

V05/652 — Vends ou échange programmes pour Atari 400-600-800-1200 XI + de 180 prgs (simulation de vol, Wargames,...). Prix intéressant, contactez **Franck DEMRI, 50, quai du Petit Parc, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 283.42.18 après 18 h.**

V05/654 — Vends K7 Mattel : Base Ball, Horse Racing, Locknchase, Microsurgeon, Basket, Frog Bog, Bowling. Chacune 100 F + Donj. et Drag. 150 F. **Alexandre MODÉNA, 62, avenue de Brancolar, 06100 Nice. Tél. : (93) 51.25.63.**

V05/655 — Vends module Turbo neuf, jamais servi. 550 F. Ou échange contre 2 ou 3 K7 Coleco selon leur valeur. Région Marseillaise prioritaire. **Philippe PETIT, 58, bld de Nice, la Pointe Rouge, 13008 Marseille. Tél. : (91) 73.36.85.**

V05/656 — Vends Atari 400, neuf + joystick Spectravideo + K7 Pac Man et Rivers Raid. Valeur : 3 180 F. Vendu : 2 500 F. **Antoine DE TARLÉ, 26, rue Singer, 75016 Paris. Tél. : 525.67.66.**

V05/657 — Vends VCS Atari + 11 K7 dont Star Voyager, Decathlon, Donkey-Kong, Pole Position, Phonix, Jungle Hunt... au prix de 2 990 F. **Émmanuel CAUDRON. Tél. : (22) 09.55.81.**

V05/658 — Vends Atari 2600 complet + 2 cartouches. Décembre 82. Prix : 1 200 F. **Jean-Claude LEBLANC, 2, rue de Strasbourg, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 875.56.45.**

V05/659 — Vends VCS Atari 83 : 700 F + 16 K7, Bowling, Ice Hockey, Freeway, Megamania, Astérix, Jungle Hunt, Defender, Grand Prix, etc., prix : 2 500 F au lieu de 4 500 F. **Jean-Claude GEWISS, 27, avenue des Cèdres, 92410 Ville d'Avray. Tél. : 709.26.15 après 20 h.**

V05/660 — Instituteur jeune vends VIC 20, lecteur de cassettes C2N, bouquin d'intiation au basic,... etc., acheté le 1-84, tout neuf, très peu utilisé. 2 000 F (à débattre). **Stéphane GERCIA, route de St-Canadet, Quartier Pelcourt, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 23.42.16 après 18 h.**

V05/661 — Vends Vidéopac + G7 400 + 2 manettes de jeu + 4 K7. Très bon état et sous garantie (1-84). 1 800 F au lieu de 2 100 F. **Vincent GOBERT, 33, rue Jeanne-d'Arc. 54110 Sonmerville. Tél. : (8) 348.40.14.**

V05/662 — Vends console Vectrex plus 3 K7 1 500 F, Lcd Game Zaxxon 200 F, nombreux livres 5 F : Strange Titans Sp Strange Nova. Liste sur demande. **Martial PERZ, caserne Courbet 80100 Abbeville. Tél. : (22) 24.29.90 (poste 55).**

V05/663 — Vends Lynx 48 K + Péritel + 3 K7 (14-11-83 sous garantie) prix : 3 200 F. **Philippe DEBON, Kerlec, 56520 Guidel. Tél. : (97) 65.99.45. Après 19 h.**

V05/664 — Vends 540 F 6 jeux élec. Bandaï solaire dont 1 Donkey-Kong 2 ou 90 F chacun. Le tout avec boîte état impeccable car très soigneux. Vends aussi Walkman comme neuf avec boîte : 150 F (pile). **Alexandre D'ARPA, 75, avenue Mesnil, 94210 La Varenne. Tél. : 886.89.26. Après 19 h.**

V05/665 — Vends , robots jouets, de science fiction, série TV japonaise. Prix à débattre. Nombreux modèles pour collection ou autres. **Philippe STRAZZANTI, 1, boulevard de Bellevue, 74000 Annecy.**

V05/666 — Vends Atari 2600 (2-84) + K7 Space Invader + Battlezone + Gorf + Master Builder + Moon Patrol. Cédé 1 900 F + donne flipper électronique (350 F). **Christophe FRICKER, 4, allée Soufflot, 92600 Asnières. Tél. : 799.32.78.**

V05/667 — Affaire ! Vends ordinateur Atari 400 32 Ko + magnéto + cartouche basic + joystick, 2 jeux F-Apocalypse + Légionnaire, valeur 6 400 F, vendu 4 200. **Éric RATEL, Avenue Victor-Hugo, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (3) 989.74.33.**

V05/668 — Vends console Atari avec 4 K7 : Pac Man + Combat + Berzerk + Star Master. Le tout 1 000 F. **Claude BRUN, 16, quai Charpenay-la-Tronche, 38700 La Tronche. Tél. : 34.40.81 ou 54.40.81.**

V05/669 — Vends ZX 81 + nombreux progs : 500 F. Vends Vectrex : 1 200 F. Vends K7 : Ripoff, Scramble, Starhawk : 900 F chaque. Vends jeux Lcd Donkey Jr. : 100 F. **Gilles WELITZ, 2, rue des Gatines, 91400 Orsay. Tél. : (6) 010.20.95.**

V05/670 — Cause double emploi, vends console Coleco avec 5 K7. 2 250 F. **Serge GALLOT, 20, allée Nicolas-Carnot, 93340 Le Raincy. Tél. : 302.28.41 après 18 h.**

V05/671 — Vends console Mattel Intellivision avec 10 K7 dont K17, Bomber avec Intellivoice, bon état. Prix réel environ 5 000 F. Vendu 3 400 F. **P. MARLET, 5, rue de la Commune de Paris, 77290 Mitry-le-Neuf. Tél. : 427.29.20 après 18 h 30.**

V05/673 — Vends Atari 2600 décembre 83 avec K7 : Tennis Atari, Night Driver, Defender, Combat, Pac Man, Air Sea Battle, Centipède. Possibilité achat unique. **Vincent GORIN, 8, rue Louis-Haussmann, 78000 Versailles. Tél. : (3) 950.22.04.**

V05/674 — Vends Atari 600 XL-800 XL. Vends nombreux prgs de jeux en cartouche ou en K7 : Pole Position, Donkey-Kong, Centipidède, Jungle Hunt, Necromance, Fort Apocalypse, Q* Bert, Blue Max, Jumpman, Zeppelin, Shamus 2, Defender, et jeux d'aventure. Incroyable ! Je les liquide à 200 F pièce. **Tél. : 079.14.29.**

V05/675 — Vends modulateur N-B pour Hector : 100 F et K7 Atari Missile Command : 100 F. Recherche K7 Hector : Asteroids, Galaxius, Grenouille, Glouton, Formule 1, Encerclement. Et K7 Atari : Pole Position, Moonpatrol, Joust, Centipède, Phoenix, Dig Dug, pour moins de 200 F. **Christophe LAURENS-BERGE, 9, rue du Cèdre, Boissy-St-Léger. Tél. : 569.11.37.**

V05/676 — Vends K7 Mattel Intellivision, Auto Racing, Roulette, Demon Attack à prix intéressants (100 F). Téléphoner après 18 h et demander Patrick. **Patrick MEXER, 38, rue Baudin, 92400 Courbevoie. Tél. : 333.03.29.**

V05/677 — Vends console Sports Mater + 1 K7 couleur 200 F + console Univox + 4 jeux 200 F ou le tout 350 F + vends Atari état neuf + 4 poignées + 12 K7 dont Enduro, Moon Patrol, K7 Parker 2 500 F. Affaire en or + un cadeau. Demander **Philippe, 120, rue Diderot, 94300 Vincennes. Tél. : 365.18.17.**

V05/678 — Vends jeux électroniques neufs Game et Watch, Snoopy, Tennis, Game et Time, Spouting, Whale le Phoque, Jongleur, Combat, Ludotronique. **Xavier PEYRAUD, la Tourtine, chemin de l'Enfant Jésus, 83330 Le Castellet. Tél. : (94) 90.60.32.**

V05/679 — Vends K7 pour TRS 80 Mod. 1 16 Ko niveau 2. Choix de 17 K7 prix intéressants. **Sylvain TUAL, 2, rue Victor-Segalen, 29218 Huelgoat. Tél. : (98) 099.72.70.**

V05/680 — Affaire ! Donne VCS Atari avec 5 manettes si vous me prenez mes 10 K7 (Enduro, Pitfall, Donkey-Kong, Star Raiders, Defender) 280 F l'une. T.b.e.. **Adolphe HO, 40, Villa Moderne, 94110 Arcueil. Tél. : (1) 253.20.42.**

V05/681 — Vends Atari VCS 1983 + 6 K7 dont les Aventuriers de l'arche perdue, Enduro, Tennis, Space Invaders... 2 400 F. Département Nord et environs. **Benoît GEORGES, 80, le Lion d'Or, 59216 Sars Poteries. Tél. : (27) 61.62.52.**

V05/682 — Vends console C.B.S. Collecovision neuve (sous garantie) + 6 K7 (Zaxxon, Donkey-Kong, Gorf, Cosmic Avenger, Mouse trap, Pepper II) + adaptateur TV. Valeur 4 000 F, vendu 3 500 F. **Thierry MILLET, 14, rue Blanc du Trouilh, 33000 Bordeaux. Tél. : (56) 44.01.98.**

V05/683 — Vends K7 Donkey-Kong pour Mattel 200 F. **Franck VIDAL, 22, rue du Général-Gouraud, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.36.96.**

V05/684 — Vends Atari 2600 + 2 joysticks + K7 d'origine (Centipède) 1984 neufs. Encore sous emballage. Cause double emploi. Prix : 1 000 F. **Sylvie MAYRARGUE, 127, boulevard Malesherbes, 75017 Paris. Tél. : 763.65.27 (le soir).**

V05/685 — Vends K7 pour C.B.S. Coleco à moitié prix : Wargames, Base Ball, Front Line, Subroc, Mr Do, Wing Nar. **Pascal PIEROZZI, 30, rue Picasso, 78280 Guyancourt. Tél. : 043.59.83 (après 20 h).**

V05/686 — Vends console C.B.S. électronics + 5 K7 : Donkey-Kong, Donkey-Kong Jr., Zaxxon, Cosmic Avenge, Space Fury. Peu servi. Prix : 75 % du prix d'achat soit 2 500 F. **Tél. : 038.94.51. 95300 Pontoise.**

V05/687 — Vends console Mattel + 5 K7 : Donjons et Dragons, Zaxxon Soccer, Skïink et Sub Hunt. Le tout 1 500 F. Recherche programmes pour ZX Spectrum 48 K. **Jean-Baptiste THORET, 131, rue de la Santé, 75013 Paris. Tél. : 588.83.86.**

V05/688 — Vends console Mattel Intellivision + 9 K7 (Buger Time, Det D, Football, Tennis, Tron, etc.). Le tout 2 200 F au lieu de 3 800 F. **Christophe BEGHEY, Rés. Pessac Formanoir, n° 534, bât. 5, 8e, 33600 Pessac.**

V05/689 — Vends console Atari 2600. Février 84. sous garantie. 4 K7 : Night Driver, Tennis, Video Olympics, Decathlon. 1 500 F. Téléphoner après 19 h. **Bernard DACIER, 3, rue Guillaume-Appolinaire, 94800 Villejuif. Tél. : 726.14.87.**

V05/690 — Vends VCS Atari + 9 K7 : 1 200 F (janv. 83) K7 : Moon Patrol, Dig Dug, Robot Tank, Riddle of the Sphinx, Space Invaders, Missile Command, etc. **Jean-Marc (92). Tél. : 708.37.15. Offre sur Paris et alentours.**

V05/691 — Vends K7 Atari Pooyan 200 F, Space Shuttle 250 F, Defender 100 F, Venture 150 F, Tutankham 250 F ou le tout 800 F. Adresse, 10, allée du Petit Champ, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : (16-03) 058.05.96. Chaque jour après 17 h.

V05/692 — Vends TI99/4 A + Extended basic + Mini Memory + Interface K7 + Interface TV + manettes + 80 programmes état neuf (déc. 83). Prix : 2 :500 F le tout. (Interface TV SECAM Antenne NB couleur 400 F). **Xavier TORMES, 4, rue Bellini, 92800 Puteaux. Tél. : 776.30.21.**

V05/693 — Affaire ! Vends Vectrex garanti 6 mois + 1 K7 950 F : Star Ship, Cosmic Chasm, Berzerk, Armor Attack, Scramble 135 F Webwarp, Spike 170 F ; le tout vendu 1 800 F. **Geoffroy COURME, 93, avenue de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (3) 950.45.73.**

V05/694 — Vends 2 circuits 24 avec voiture qui se double (réel) 1 250 F vend 850 F et l'autre (réel) 650 F. Vend 300 F ou échange contre K7 C.B.S. Colecovision. **Stéphane LACHENY, 4, allée du Dauphine, 78140 Velizy. Tél. : 946.27.56.**

V05/695 — Urgent ! Vends K7 Videopac C 52 11, 14, 18, 38. Achetées en janvier 84. Prix 280 F ou 70 F pièce. **Yann LAUFFENBURGER, Collège du Marais Cauffry, 60290 Rantigny. Tél. : (4) 473.53.95.**

V05/696 — Vends console Mattel 14 K7 dont Ad. D. et D. et Frogger ou échange le tout contre Dragon 32. **Olivier REICHEL, 1, rue de Longwy, 57100 Thionville. Tél. : (8) 288.07.61 après 20 h.**

V05/697 — Vends Interton + 4 K7 parfait état. Vends aussi Zaxxon 250 F + Green House 150 F + Mickey Donald 150 F ou échange le tout contre C.B.S.. **Cyrille LACROIX, 20, rue square du Vexin, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : 094.75.32.**

V05/699 — Vends Atari 2600 (1 an) avec 7 K7 : Indy 500 ; Combat ; The Empire Strikes Back ; Defender ; Space Invaders ; Pac Man ; Breakout ; 1 300 F. **Nicolas MICHELS, 7, rue Oswaldo-Cruz, 75016 Paris. Tél. : (1) 224.73.62. Après 18 h.**

V05/700 — Vends Atari 400 16 Ko + magnéto K7 + basic Atari + Star Raiders + 2 manettes + autres jeux + manuel et livre d'initiation au basic. Cédé 2 000 F. **Serge BESNARD, Château de Blauzac, 30700 Blauzac. Tél. : (66) 22.30.14.**

V05/701 — Vends console Intellivision (sous garantie) + 2 K7 Boxe et Mission X. Valeur réelle : 1 700 F. Très bon état. 900 F. **Stéphane GUTIERREZ, 2, villa des Tilleuls, 95500 Gonesse. Tél. : 987.24.29.**

V05/702 — Vends console Mattel TBE 900 F + 22 K7 dont Tres. Tarmin, Q* Bert, Zaxxon, Dracula, Safecracker, Popeye, etc. Prix entre 100 F et 300 F chaque K7. **Christophe KAPLINSKY, 17, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : 346.75.79.**

V05/703 — Vends K7 Atari Adventure 100 F, Night Driver 75 F, Planet Patrol 120 F, Action Force 120 F, Combat 90 F. Demander **OLIVIER, 7, rue de la Jarry, Vincennes. Tél. : 328.84.31.**

V05/704 — Vends Vidéopac Philips C 52 acheté en 83 + 10 K7 n°s 34,39,14, 20, 1, 22, 30, 27, 37, 4. Le tout en bon état. 1 200 F. **Ludovic GIRARD, 6, square Rosny-Aîné, 75013 Paris. Tél. : 581.26.04 après 18 h.**

V05/705 — Vends Commodore 64 (12/83) + écran vert + lecteur disque + Tool 64 + Calcresult + 8 livres (init/pgrs) + 2 joysticks + Paddle + 5 jeux (Shamus, Bluemax) + Doc. Matériel neuf le tout (— 5 mois). (Sous garantie). Valeur 12 000 F. Vendu 8 000 F. **LEPORC, 4, place de la Gare, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

V05/706 — Vends Vidéopac G 7200 (écran incorporé). Année 83. Très bon état + 13 K7 (n°s 49, 43, 42, 41, 39, 38, 35, 34, 31, 22, 18, 16, 11). Valeur :4 135 F, vendu : 3 000 F. **Jean-Michel HUIN, 2, avenue Thurel, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : (84) 24.99.77.**

V05/707 — Vends Atari 600 XL neuf (2/84) + lecteur K7 + Joystic + brochures (cause achat chaîne). Prix : 2 000 F, neuf 3 300 F. **Patrick MEYER, 38, rue Baudin, 92400 Courbevoie. Tél. : 333.03.29.**

V05/708 — Vends Casio PB-100 + module OR1 + manuels + n° de l'ordinateur de poche : 800 F ou OR1 seulement 150 F. Le tout en très bon état. Affaires ! **Stéphane LOUET, rue Loustalot, 40990 Saint-Paul-lès-Dax. Tél. : (58) 91.80.69.**

V05/709 — Vends ordinateur d'échecs GGM avec 2 modules. Fort programme. Comme neuf. Valeur 3 800 F en 1981 mais vendu 1 200 F. A débattre. **Thierry BOURRE, 10, rue Louis-Blanc, 95600 Eaubonne. Tél. : (3) 416.53.26 après 18 h 30.**

V05/711 — Vends CBS Colecovision + K7 Donkey-Kong, Zaxxon, Venture, Lady Bug, Space Panic. Garantie valable 11/84. Prix 2 500 F. **Christian CASTANET, rue de la République, Bât. A1, 78920 Ecquevilly. Tél. : 475.91.45.**

V05/712 — Vends console Mattel mars 83 + 8 K7 Ski, Tennis, Sub Hunt, Auto, Golf, Star Strike + 2 Imagic Demon Attack Atlantis. Très bon état. Prix 1 800 F. **Didier VAU, 70, rue Philippe-Dartis, 93800 Epinay. Tél. : 822.44.99 après 20 h.**

V05/713 — Stop ! Vends VCS 2600 complet + 3 K7 : Starmaster, Space Invaders, Space War, pour 1 200 F. Sous garantie. 12/11/83. Urgent. Réduction possible. **Laurent MARSALA, 27, rue d'Oye, 90700 Chatenois-les-Forges. Tél. : (84) 29.41.66 vers 19 h.**

V05/714 — Vends TI 99/4 A garantie 12/84 + manettes + 3 livres de programmes + 2 K7 de jeux + 2 cartouches de jeux + cordon magnéto. Le tout 1 700 F. **Didier MARTIN, 46, rue du Midi, 72000 Le Mans. Tél. : (43) 84.45.87.**

V05/715 — A saisir ! Vectrex état neuf (12/83). Vendu avec 3 K7 Star Hawk, Berzek, Armor Attack. Valeur 2 600 F, vendu 1 500 F. **Martial LE BOULCH, 29, rue Charles-le-Goffic, 22730 Trégastel. Tél. : (96) 23.41.98.**

V05/716 — Vends CBS Colecovision + 7 K7 : Donkey-Kong Jr, Time Pilot, etc. (emballage d'origine) Noël 83. Prix neuf : 4 000 F. Cédé : 3 000 F. **Pascal HEMEIDAN, 29 a, avenue Fontaine-Argent, 25000 Besançon. Tél. : (81) 80.92.56.**

V05/717 — Vends VCS Atari avec 2 paires de commandes + manette spéciale Spectravidéo + 4 K7 : Pac Man, Defender, Moon Patrol, Combat. Valeur : 2 600 F. Vendu : 1 500 F. **Claude EVEN, 52, rue Eugène-Maintenant, 91000 Lisses. Tél. : (6) 497.58.39.**

V05/718 — Vends K7 Vidéopac n°s 10, 12, 14, 15, 16, 25, 29, 30, 32, 33, 34, 37, 39, 4 au prix très intéressant de 1 200 F. Etat neuf, achat récent. **Stéphane EIMER, 5, chemin de Lachambre, 57730 Petit-Ebersviller.**

V05/719 — Affaire ! Vends console Mattel + 12 K7 dont Pitfall. Le tout 4 000 F au lieu de 5 500 F. TBE. **Manuel LECLERCQ, 33 bis, rue Vestrepain, 31100 Bagatelle Toulouse. Tél. : 40.15.89.**

V05/720 — Vends jeu électronique « Lion Tamer » (cirque) Liwaco, 90 F au lieu de 181 F. Très bon état. Acheté en déc. 83. Chrono, date, heure, alarme. **Sylvain GENOT, 9, rue de Lorraine, 54550 Pont-Saint-Vincent. Tél. : (8) 347.29.81.**

V05/721 — Vends Flipper électronique de bar « Playboy » bon état : 4 500 F à débattre. Livraison gratuite, région parisienne. **Olivier DE PRIESTER, 72, avenue Jean-Jaurès, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : 702.45.66.**

V05/722 — Vends K7 CBS Gorf, Donkey-Kong, Cosmic Avenger, Super Cobra. Vends jeux Vectrex avec 3 K7. Prix à débattre. **Christophe LEROUX, 3, rue des Alouettes, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 308.76.85 après 19 h.**

V05/723 — Cause double emploi cède 1 400 F VCS Atari 2600. Etat neuf. Sous emballage. + 5 K7 achat 12/83, valeur 2 170 F : Ténnis, Pole Position, Moon Patrol V, Pinball. **Stéphane AICH, 64, avenue de la Liberté, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 376.26.95.**

V05/724 — Super affaire ! Vends VCS Atari très bon état 1983 + 9 K7 + 4 manettes + une surprise. Donkey-Kong, Jungle Hunt, Kangaroo, Super Cobra... Prix : 2 500 F. **André TISSOT, 2, square des Aubades, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 958.92.66.**

V05/725 — Vends console Mattel janvier 84, prise UHF état excellent + 4 K7. 1 500 F ou sans 1 000 F. **Jean MICHEL, 18, place Jean-Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : (76) 54.00.63 (heures de repas).**

V05/726 — Vends TI 99/4 A + ext. disk drive + contrôleur + interface + disk manager + gestion fichier + mini memory + mod. jeux + manettes + doc. + liv. : 5 000 F. **J. QUILICI, 398, rue d'Endoume, 13007 Marseille. Tél. : (91) 31.76.37.**

V05/727 — Vends Atari 2600 + commandes à levier + notice + transformateur + K7 : Tennis, Pole Position, Hanted House, Space Invader, Donkey-Kong. Prix entre 2 000 et 2 500 F. Le tout en très bon état. Année 83-84. Possibilité d'acheter la console à 1 000 F. Vends jeu électronique Bandaï Dynamique 100 F. **Walter MOCHEN, 3, allée Monplaisir, 93140 Bondy.**

V05/728 — Vends console Mattel + 20 K7 + extension clavier (à débattre) + TI 57 calculatrice 150 F. **Alain DEPAULIS, Le Pêcher, 23320 Saint-Vaury. Tél. : (55) 80.24.74.**

V05/729 — Urgent ! Vends console Mattel + 10 K7 (Shark, Burgurtime, Mission X, Donjons et Dragons, Boxing, Triple Action, Lock'n'Chase, Sub Hunt, Space Armada, Astromash). Le tout vendu 4 000 F. A débattre. Demander **Raphaël REGACHE au (74) 94.48.33 après 16 h (Bourgoin-J. près de Lyon... Salut).**

V05/730 — Vends CBS Coleco + K7 Zaxxon 1 500 F ou échangerai contre extension 32 K TI 99/4 A + manettes. **Firmin ONISSAH, 234, avenue de la Lanterne, 06200 Nice. Tél. : (93) 53.02.22.**

V05/731 — Vends Philips C52 seul 500 F ou + 34 K7 (4 000 F) K7 (n°s 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 43, 44, 51) 100 F pièce ; K7 (n°s 31, Musique, 41, Conquête du Monde) 200 F pièce. **Gilles LAVERGNE, 14, villa Eugène, 92700 Colombes. Tél. : 781.54.24.**

V05/732 — Vends ZX 81 + 64 K + carte Sam Cmos + carte son + 13 K7 prog + 5 livres + classeur 100 programmes. Valeur 3 200 F. Cédé à 2 000 F. **Franck CHEDOZEAU, Cité Maurice-Thorez, Bât. A3, 93230 Romainville. Tél. : 846.23.08 après 18 h.**

V05/733 — Vends jeux de rôles Dungeons et Dragons, Expert Set, Dungeons Masters Guide, etc. Valeur réelle 800 F, laissé 500 F. Jamais servi. Vends train électrique + 2 boîtes rails en + transfo. Le tout peu servi. **Chemin Alzo di Leva, immeuble Valery, Bât. B1, 20000 Ajaccio.**

V05/734 — Vends VCS Atari + 4 manettes + Space Invaders + Combat + Haunted House : 900 F. Vends aussi Atlantis, Aventuriers de l'Arche perdue : 200 F, Berzek : 150 F. **Didier FILBING, 3, rue de Spesbourg Hoenheim, 67800 Bischeim. Tél. : (88) 33.61.29.**

V05/735 — Vends adaptateur multi K7 CBS. Bon état. Sous garantie. Prix 800 F. Avec notice et emballage. **Jean-Luc GALLICE, 342, rue de la Libération, 73300 Saint-Jean-de-Maurienne.**

V05/736 — Vends console Coleco avec Venture, Donkey-Kong, Zaxxon, Looping + jeu à cristaux liquide. Achetée en fin décembre 83. Prix : 2 700 F. **Sylvain BIHAN, 56, rue Louise-Michel, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (3) 092.72.99.**

V05/737 — Vends 3 K7 Atari, Breakout, Adventure, Backgammon pour 150 F ou moins + K7 Haunted House 130 F. Excellent état. + boîte et notices, aussi jeu électr. **Serge DE SOUZA, 4, avenue de la Porte-de-Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : 360.52.85.**

V05/738 — Vends VCS Atari acheté décembre 83 (sous garantie) avec 1 K7 d'origine vendu : 850 F + à part 3 K7 (Pac Man, Dodge'em, Maze Craze) 200 F chacune. **Frédéric BENARD, 24, boulevard Henri-Dunant, 49000 Angers. Tél. : (41) 43.25.26 après 18 h.**

V05/739 — Vends console Mattel déc. 83 sous garantie + 4 K7 (Star Stidke, Football, Sharp Shot, Mouse Trap). Sous emballage. 2 000 F. **Patricia GABLET, 19, rue des Traites, 76500 Elbeuf. Tél. : (35) 78.68.76.**

V05/740 — Vends K7 Atari VCS Boxing Amidar, Maze Craze, Star Raider, Pac Man, Combat. **Gabriel FITZNER, 11, allée de l'Université, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 638.83.68.**

V05/741 — Vends ZX 81 + extension 16 K + imprimante + manuel + petit livre du ZX 81. Prix : 1 000 F. **Bruno MARDIGUIAN, 3, villa Christine, 94210 Lavarenne. Tél. : 283.08.09.**

V05/742 — Vends Donkey-Kong Junior JI 21 double écran. Prix 150 F. Vendu séparément Bowling 60 F, Electronique Bandaï dim. 40 × 11. **Henri MAUGER, boulevard des Nations-Unies, Bât. B6, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : (90) 42.05.08.**

V05/743 — Vends console Mattel déc. 82 + K7 Golf, Tennis, Frogger, Auto Racing, Space Battle, Donjons et Dragons, Maze a Tron. Le tout : 2 000 F. **Bernard PRIOUX, 68, rue Colonel-de-Rochebrune, 92380 Garches. Tél. : 741.68.58 après 19 h.**

V05/744 — Vends K7 Starpath, Frogger, L'épée de Saros, L'île mystérieuse, Galaxian, Mindmaster, Dragonstomer, Party mixte. Chaque 80 F. Centipede Phoenix : 120 F. **Eddy POULIN, 50, avenue de la République, 95400 Arnouville-les-Gonesses. Tél. : 993.42.96.**

V05/745 — Vends VCS Atari (83). Bon état. + 8 K7 : Enduro, Frogger, Chopper Command, Les Aventuriers, Tennis, Jungle Hunt, Pac Man, Space Invaders. Le tout 2 200 F. **Gilles POIRIER, 17, rue de la Terrasse, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 305.41.95.**

V05/746 — Vends jeu Vidéopac Philips C52 + 2 K7 (sous garantie). Etat neuf. Prix : 1 200 F. **Frédéric VIENNE, « Les Cottages », 26, rue de la Petite-Borie, 19360 Malemort. Tél. : (55) 24.47.17 après 18 h et de 12 à 14 h.**

V05/747 — Urgent ! Vends console CBS 1984 avec adaptateur et 2 K7. Prix achat 2 550 F, vendu 2 000 F. **Olivier MONGENOT, 2, rue Vivaldi, 60300 Senlis. Tél. : (4) 453.47.49.**

V05/748 — Très urgent ! Vends console Atari bon état + 5 K7 Combat, Pac Man, Moon Patrol, Tutankahm, Spider Fighter. Le tout 2 000 F. Valeur réelle 2 780 F. **Patrick WALUS, 235, avenue de Monneville, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 868.01.08.**

V05/749 — Urgent ! Vends console Mattel Intellivision + 12 K7. Valeur totale 5 000 F, sacrifié à 3 000 F. **Tél. : 477.22.01 après 19 h.**

V05/750 — Super affaire à saisir ! Vends console avec écran Vectrex et ses cinq meilleures K7 (Scramble, Hyperchase, etc.). Etat neuf. 1 990 F. **Emmanuel BICHINDARITZ, 7, avenue de Jouandin, appartement 1061, 64100 Bayonne. Tél. : (59) 55.85.90.**

V05/751 — Affaire exceptionnelle ! Vends VCS Atari + Space Invaders. Achat janvier 84. 950 F le tout + Enduro 250 F + Pac Man 250 F. Très urgent ! **Hervé DEPOIL, 146, rue Anatole-France, 71230 Saint-Vallier. Tél. : (85) 57.66.08.**

V05/752 — Stop affaire ! Vends Vectrex + 4 K7 (mars 84 et garanti 1 an). K7 : Scramble, Hyper-Chase...) Valeur : 2 700 F, sacrifié : 1 800 F (à débattre). Pour tous renseignements contacter après 19 h **Laurent MARGUERITE, 12, résidence Buffon, 77100 Meaux-Beauval. Tél. : (6) 009.24.74, S.V.P. sur Paris.**

V05/753 — Vends Vic 20 (6/83) Pal/Secam coul. + Data K7 + Cd. Péritel + programmes + livre sur Vic. Le tout 2 000 F. **Gilles GUERRY, 341, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 558.23.22 après 19 h.**

V05/754 — Vends VCS Atari + 4 manettes + transformateur + 6 K7 : Pac Man, Space Invaders, Combats, Phoenix, Swordquest, Defender. Le tout en très bon état. Prix d'achat 2 700 F, vendu 1 200 F. Merci d'avance. **Emmanuel de FALLOIS, 35, rue Savier, 92240 Malakoff. Tél. : 657.87.90.**

V05/755 — Vends console Mattel 850 F + 15 K7 de 100 F à 250 F + Intellivoice 300 F + ext. clavier 650 F. Parfait état. Emballage d'origine. **Emmanuel MONKOTOWICZ, 88, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : 348.87.68.**

V05/756 — Vends console Mattel sous garantie + 4 K7 : Tennis, Soccer, Subhunt, Auto Racing. Le tout : 1 800 F (possibilité de prix séparés). **Stéphane LACOSTE, SP 69037/M. Tél. : (19- 49) 072.2165.729.**

V05/757 — Vends console Vectrex (début 84) + garantie + K7 Scramble acheté 2 000 F, vendu 1 000 F. **Julian PALSTRA. Tél. : 916.00.50 après 18 h.**

V05/758 — Affaire unique ! Cède pour 2 000 F ZX 81 excellent état (580 F) + 16 K RAM (390 F) + 32 jeux K7 (2 880 F) + 60 programmes + 4 livres de programmation. **Philippe REZILLOT, 8, rue Bernard-Jugault, 92600 Asnières. Tél. : 790.22.48.**

V05/759 — Vends K7 VCS Atari : Frogger 120 F, Donkey-Kong 120 F, Centipede 120 F, Vanguard 120 F, Volley 100 F, Asteroïds 100 F, Super Breakout 90 F. Bon état. **Frédéric AUBERY, 77, rue de Châteauvert, 26000 Valence. Tél. : (75) 44.00.79.**

V05/760 — Cause double emploi ! Stop affaire Vectrex, très bon état + 3 K7 : Cosmic Chasm + Scramble + Ripoff + 2 télécommande + 1 K7 incorporée Mine Storm. Valeur 3 000 F, vendu pour 1 700 F. A discuter. **Jérôme GOURINCHAS, ferme de l'Hôpital, 78350 Les Loges. Tél. : 956.27.98.**

V05/761 — Vends pour VCS Atari Space Invaders, Missile Command, Maze Craze 130 F, Donkey-Kong, Yars'Revenge 180 F. **Stéphane DAVIET, 39, bd du Général-de-Gaulle, 93250 Villemomble. Tél. : 854.34.74 après 18 h.**

V05/762 — Vends console de jeu Vidéopac Jet 25 Radiola avec 3 K7 : 22, 34, 14. Servi 3 mois, acheté janvier 1984. Prix : 1 000 F à débattre. **Bertrand SANSEAU, 2, rue de Lavalle, 02650 Crézancy. Tél. : (23) 71.91.87.**

V05/763 — Vends jeu électronique UFO Master Blaster Station Bambino à tenir dans la main. Valeur réelle 350 F, vendu 170 F. **Arnaud BOUDARD, 12, rue de la Verrerie, 02130 Fere-en-Tardenois. Tél. : (23) 82.22.98 (le week-end).**

V05/764 — Vends K7 VCS Atari « Keystone Kaper » excellent état (boîte + notice) 200 F ou échange contre Super Cobra, Retour du Jedi ou Hero (en très bon état). **Emmanuel PRELLE, Club Atarifan, Querciolo di Casinca, 20213 Corse.**

V05/765 — Vends console Mattel + 8 K7 : Safecrac, Ice Trek, Beauty et Beast, Triple Action, Star Strike, Lock'n'Chase, Auto Racing, Night Stalker. Valeur 3 480 F, vendu 2 400 F. Le tout en très bon état. **Marc MISSONNIER, 4, rue Daumesnil, Vincennes. Tél. : 374.31.48.**

V05/766 — Vends VCS Atari + K7 d'origine : 1 100 F + Star Raider 220 F + Donkey-Kong 220 F + Space Invaders 200 F (au détail ou le tout 1 500 F) + Boxing Game 230 F. **95000 Cergy. Tél. : 032.01.82 entre 17 h et 20 h.**

V05/767 — Vends Videopac C52 Philips 500 F + K7 n° 1 70 F, n° 4 60 F, n° 9 120 F, n° 11 65 F, n° 13 65 F, n° 24 65 F, n° 43 65 F et n° 42 150 F. Le tout 1 160 F. **Nicolas BRULEY, 21, rue du Pasquier, 21700 Nuits-Saint-Georges. Tél. : (80) 61.02.09.**

V05/768 — Vends ZX 81 + Extension mémoire 32 Ko, avec télé N et B. Très vaste bibliothèque et ludothèque sur K7. Le tout 1 200 F. **LEBEL. Tél. : 434.39.56.**

V05/769 — Vends jeu VCS Atari avec accessoires, état neuf 600 F. Prix magasin 1 200 F + lot de 11 K7 1 500 F. Prix magasin 3 000 F + nombreux jeux électroniques. Prix à débattre. **Laurent PEFFREDO, 4, rue du 25 août, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 604.43.57.**

V05/770 — Vends VCS Atari + 2 paires manettes + transfo + K7 Pitfall, T.B.E + K7 Combat 1 000 F + jeu Donjons et Dragons électroniques 200 F + Tennis Tommy 250 F + Jet Fighter 180 F + Basket Mattel 120 F + Terror House + 170 F + Vectrex + Cosmic Chasm + Star Ship 1 500 F. **Emmanuel NAYA, 71, rue Bugeaud, 69006 Lyon.**

V05/771 — Vends Videopac C52 Philips pour 500 F. Vends K7 n°s 1, 8, 10, 11, 15, 22, 29, 34, 35, 38, 39, 40, 43, 44, 42. Vends K7 Imagic Demon Attack Atlantis + K7 Parker Super Cobra. Le tout 2 200 F. Faire offre ou séparément à moitié prix. **4, Traverse Chante-Perdrix, bt B1, 13010 Marseille. Tél. : 44.87.72 après 17 h.**

V05/773 — Vends K7 Mattel, excellent état, Astrosmash 200 F + jeux électroniques Opération Z avec notice, marche à piles ou à secteur. Prix 250 F. **Laurent TRACKOEN, 96, rue des Fussilés, 62440 Harnes. Tél. : (21) 20.44.17.**

V05/774 — Vends K7 Mattel, excellent état, Astromash, Auto Racing, Space Hawk. Prix 200 F pièce + Roulette, prix 130 F. **Daniel KOKOT, 20, rue des Roitelets, 62710 Courrière. Tél. : (21) 76.68.56.**

V05/775 — Vends Tic Tac Toe 30 F, Indy 500 70 F, Asteroids, Battlezone, Berzerk, Vanguard, Phoenix, Centipede 195 F pièce. Achète à bas prix Spectrum 48K ou Dragon 32 ou Lynx ou Atari 800. **Bruno CHERRUAULT, 36, rue M.-Aupee, 78270 Bonnières-sur-Seine. Tél. : (3) 093.08.66.**

V05/776 — Vends matériel Spectrum neuf : manette de jeu de luxe 110 F, interface manettes 230 F, K7 Cobalt 85 F. **Didier MAMIE, 69, avenue Jean-Jaurès, 38920 Eybens, Isère. Tél. : (76) 25.39.20.**

V05/777 — Vends jeu à cristaux liquide Combat de boxe (jeu que l'on ne trouve qu'au Japon) 50 F + 2 piles + Bandai Ottogei Land 30 F. **Nicolas TRICOT, 9, avenue Georges-Clemenceau, 92330 Sceaux. Tél. : 350.76.86.**

V05/778 — Vends ZX 81 + extension 16 K + alim. + câbles + K7 jeux + livres. Le tout en très bon état pour 1 000 F à débattre. **Frédéric NIVOIX, 28, rue des Champs, 57760 Carling. Tél. : (8) 793.53.59.**

V05/779 — Vends Computer Yeno Sega SC 3000-32 K Rom-32 K utilisateur + adaptateur + interface péritélévision UAF + joystick SJ 200 + cordon de raccordement + jeux : Star Jacker, Monaco 6 P. Le tout pour 3 000 F, à débattre. **Olivier ESSEBAG, 50, av. St-Marc, 91300 Massy. Tél. : 930.17.39.**

V05/780 — Vends K7 Colleco CBS à un prix raisonnable. **Tél. : 859.31.44.**

V05/781 — Vends pour Spectrum 16 et 484 : Zzoom, Lunar Jetman, Ah Didums, Zip-Zap, Manic-Miner, Alchemist, Aticatac, Penetrator, Time-Gate, 30 Tank, Androïde. **Olivier SAINGERY, 3, avenue de la Gare, 67560 Rosheim. Tél. : (88) 50.46.29.**

V05/782 — Vends ou échange ZX 81 (4/83) + 16 Ko + Repeat + 10 programmes (Arcade) + manette... (val. 2 000 F) contre ord. de poche type Sharp ou Casoi. A débattre. **Xavier BONETE, 46, rue Mozart, 91000 Courcouronnes. Tél. : (16) 077.15.47.**

PETITES ANNONCES

V05/783 — Vends ZX 81 + 16 K + clav. ABS + 8 K7 + 5 livres + 100 progs + imprim. : Alphacom neuve. Le tout 3 200 F. **LE GALL, (Bur) 965.40.00 p. 3989, 78820 Juziers. Tél. : 475.68.15.**

V05/784 — Vends K7 CBS. Prix raisonnable. **Sébastien LARADI. Tél. : 859.31.44.**

V05/787 — Vends VCS Atari + 2 joysticks + 2 Paddles + transfo + 2 K7 jeu élect. Donkey Kong 2 800 F, Rhône uniquement. **Gilles PROUST, 12, boulevard des Etats-Unis, 69008 Lyon. Tél. : (7) 800.05.73.**

V05/788 — Urgent ! Vends ZX 81 + Mevi 6 K + clavir ABS + 2 K7 (simulateur de vol + haute résolution) + 2 livres programmes. Le tout 1 000 F maximum. **Frank SCHNELL, 34, rue Gaston-Mangin, 91230 Montgeron. Tél. : 940.51.12.**

V05/789 — Vends Ti 99/4A avec manuels cordon magnéto manettes + 3 modules (Foot, Ti Invaders, Carwars + 2 K7 enregistrées + K7 Basic + livre 47 prog. Prix 2 500 F. **Freddy FARCY, 9, rue Claude-Bernard, 76260 Eu. Tél. : (35) 86.16.90.**

V05/790 — Vends TI 99/4A (12/88) + Basic étendu + Echecs + Parsec + Joysticks + Basic par soi-même + câble K7 + modulateur UHF + livre 50 programmes. Le tout 3 000 F. **Yann THOMAS, 93200 Saint-Denis. Tél. : (96) 827.85.41.**

V05/791 — Vends cause double emploi : modulateur couleur C6 VPH 560 Péritel UHF acheté le 06.02.84, garantie 1 an pour micro ou jeux vidéo 450 F, magnéto K7 3 fiches Jack Ear, Mic, rem, acheté le 09.03.84, garantie 1 an 150 F. **Y. MOLINIER, 32, rue Salvador-Allende, 92000 Nanterre. Tél. : 782.55.90, poste 393.**

V05/792 — Vends adaptateur multi K7 CBS 2 K7 Activision : Robot Tank, Pitfall, Keystone Kapers, matériel presque pas utilisé. Prix 1 450 F, à débattre. **Jean-Michel MEUNIER, 32, rue des Aqueducs, 69005 Lyon. Tél. : (7) 825.30.01.**

V05/793 — Affaires ! Vends Vectrex avec 2 K7 Hiperchase et Cosmichase, vendu 1 650 F. **Cyrille BOUCHE, 21, rue Victor-Fortun, Reze-lès-Nantes, 44400. Tél. : (40) 75.03.06.**

V05/794 — Vends cartouche Zaxxon pour CBS ou échange contre K7 ou cartouche compatible au Commodore 64, faire offres ! **Bernard DEBARRE, 2, rue des Plants-Verts, 95000 Cergy/Pontoise. Tél. : 032.08.67.**

V05/795 — Affaire ! Vends VCS Atari déc. 82 + 4 commandes + 2 K7 au choix (E.T, Combat ou Outlaw), boîtes et coffret origine B.E.G., le tout 650 F. **Christophe SARRAZIN, 839, rue du Bourg, 45400 Saran. Tél. : (38) 73.27.15.**

V05/796 — Vends K7 Atari Missile Comand 200 F avec boîte notice et K7 de jeux, ayant très peu servie (mars 84). très bon état. **Raphaël KOEGLER, rue Bellevue, 68580 Hinlingen, Haut-Rhin, France. Tél. : (89) 25.71.08.**

V05/797 — Vends ZX 81 + 16 K acheté février 84 950 F, vendu 650 F. **John GAT, « Les Fourneaux », Origny-le-Butin, 61130 Bellême. Tél. : 73.15.52 (Orne), après 17 h 30.**

V05/798 — Urgent ! Vends « Spectrum » Sinclair, Pal-Péritel, encore 6 mois de garantie + câble magnéto + 5 K7 dont Cobalt, Simulateur de vol + Androïde + Histoire... Valeur réelle 2 800 F, vendu 2 000 F + livres gratuits. **Stéphane LABORDE, 1, rue J.-J.-Rousseau, 95220 Herblay. Tél. : 997.73.05.**

V05/799 — Vends Videopac C 52 + 7 K7 n°s 1, 9, 22, 24, 36, 38, 39 (Pac-Man, Flipper, Space Monster, Combattants de la Liberté, etc.). Valeur 2 500 F, vendu 1 300 F. **Vincent CAVAGNA, Les Briguières, 84110 Sablet. Tél. : (90) 36.95.42 (après 18 h).**

V05/800 — Vends VCS Atari avec adaptateur + 2 joysticks et 2 Paddles K7 Combat 800 F. **Cyril LUXEY, 17, rue du Valdeblore, 06510 Carros. Tél. : (93) 29.01.77 (après 18 h).**

V05/801 — Vends jeux électroniques : Fire A Way (Guerre de l'Espace), valeur 475 F, vendu 300 F, Armor Battle, val. 120 F, vendu 55 F, Champion Racer, val. 120 F, vendu 55 F. **Julien KOHLER, 82, rue Aristide-Briand, 77300 Fontainebleau. Acheteur habiter plutôt environ Fontainebleau. Tél. : 422.95.10.**

V05/802 — Vends CBS Colecovision + Donkey-Kong + Zaxxon. Sous garantie, peu servi 1 300 F. **Thierry NAVARRO, 37, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : 586.91.01.**

V05/803 — Vends jeux cristaux liquides : Grand Prix Turbo, tennisth, Bird et Child, Chicky Woogy, Hopman, Basket-Ball. TBE. Le tout 1 500 F. **Jean TRIQUENEAUX, 76, rue de Lodi, 13006 Marseille.**

V05/804 — Stop affaire ! Vends ZX 81 + 16 K + clav. ABS + Cart, Son + Interf. PS + 2 PS + Générat. de caractères + Cart. 16 Coul. + 100 progs + 8 livres, valeur 4 000 F, vendu 3 000 F. **Raoul BOULANGER, 4, rue Delval, 59249 Fromelles. Tél. : (20) 850.26.17.**

V05/805 — Vends ZX 81 + 16 K + 3 livres de logiciel + nbrx logiciel en K7 + clavier ABS + transfo + 2 K7 Atari (Phoenix et Enduro). Le tout pour 650 F. **Gerald ALESSANDRONI, Le Clos la Rose, bât. 49, 13013 Marseille. Tél. : (91) 61.33.83.**

V05/806 — Vends vectrex état neuf avec 3 K7 (Scramble hyper-Chase Spike) au prix dingue de 1 400 F. dépêchez-vous avant que je monte le prix ! **Philippe RAYNAL, 13, allée des Châtaigniers, 64000 Pau. Tél. : (59) 02.66.83.**

V05/807 — Vends console mattel + ordinateur + 6 K7. Le tout 3 000 F, valeur réelle 4 300 F, possibilité de vente séparée. Très bon état. **Olivier BERNARD, 12, avenue Krüger, 91210 Draveil. Tél. : 942.45.10 (après 19 h).**

V05/809 — Vends Oric-1 48 K + livres + 50 K7 et listings (Kikekankoi Hu, Q* Bert, Hunch Back, Categoric, etc.) + adaptateur TU N et B, sous garantie, prix : 2 000 F. **Jean-Marc DEMOLY, 6 bis, rue des Moines, 75017 Paris. Tél. : (01) 228.22.04.**

V05/810 — Vends ou échange K7 CBS et Parker : Zaxxon 250 F, Donkey Kong 150 F, Gorf 200 F, Q* Bert 250 F, Venture 250 F, Contre Buck Rogers, Rocky (3 K7), Subroc. **David GOASDOUÉ, 39, rue de Callac, Morlaix. Tél. : (98) 62.15.29.**

V05/811 — Vends console Atari 2600, très bon état, décembre 1982 + 2 joysticks + 2 Paddles + K7 d'origine + K7 Phoenix. Le tout 1 100 F. **Valérie COLAS. Tél. : 340.80.29 (après 19 h).**

V05/812 — Urgent. Vends K7 de jeux pour TI 99 Parsec (150 F), Tombstone City (100 F), Carwars (100 F). Vends aussi manettes de jeux pour TI (200 F). **Samuel RICHER, 17, allée Louise-Labé, 75019 Paris. Tél. : 707.03.98.**

V05/813 — Exceptionnel ! Vends Oric-1 état neuf fourni avec 2 Joystics + Interface, 1 adaptateur Secam couleur, 1 manuel en français et 8 Logiciels (Dinky-Kong, Echecs, le Manoir du Dr Genius...), valeur réelle 3 600 F, cédé 2 300 F (à débattre). **André ENQUIN, allée du Colombier, 78230 Le Pecq. Tél. : 958.55.06.**

V05/814 — Vends K7 Atari Pac-Man et Gorf de CBS 200 F l'un ou 300 F le lot. Echange K7 Supercobra contre Realsport Soccer Atari ou autres. **Christophe GUILLOT, 25, rue de la Cabone, 77167, Bagneaux-sur-Loing. Tél. : 428.31.18.**

V05/815 — Vends Atari VCS (2/84) + 5 K7 : Space Invaders et Joust Centipede et Hangman, valeur 2 700 F, cédé à 1 400 F. **Grégory GARCIA, 66, rue Pythagore, 34130 Mauguiohr. Tél. : (67) 29.47.39.**

V05/816 — Urgent ! Vends Oric-1 48 K, Péritel, complet (alim. + manuel...) + K7 + programmes et possibilités échanges de programmes. Le tout 2 200 F. **Nicolas TURLAY, 40, rue de l'Argentière, 38200 Vienne. Tél. : (74) 85.07.81.**

V05/817 — Vends jeux électroniques Game et Watch Nitendo Donkey-Kong, Donkey-Kong Jr et le Pont des Tortues. Prix : 130 F pièce, 240 F les deux ou 370 F les trois. Avec piles + boîtes. **Jean-François RIPOCHE, 14, rue du Nord, 94600 Choisy-le-Roi.**

V05/818 — Vends Cogeco CBS (22.12.83) + K7 Donkey Kong + Cosmic Avenger + Saxxon. Le tout avec les manettes pour 2 400 F au lieu de 2 720 F. **Emmanuel OGER, Les Couësnons-Pontorson, 50170 Manche. Tél. : (33) 60.02.78 (après 17 h).**

V05/819 — Vends ZX 81 + ext. 16 K + fac. avec + de 100 progs (jeux, logique, ex. : Invaders, Othello, Echecs, Banque) sur 15 K7 et + de 20 journaux spécialisés avec une TV N/B sur pieds. Le tout cédé à 1 800 F. **GOLEC, 112 bis, rue des 4 Ruelles, 94120 Fontenay-sous-Bois.**

V05/820 — Affaire en or ! Vends Vectrex avec K7 incorporée, sous garantie jusqu'au 14/03/85, pour 1 400 F, prix à débattre, prix neuf 1 750 F. **Frédéric PINEL, 3, rue Jean-Pierre-Gardebled, 93220 Gagny. Tél. : 381.55.62 (après 17 h).**

V05/821 — Vends Laser 200 (couleur) + extension mémoire 16 K + joysticks + 7 K7 (Othello, Awari, Invasion, Briques, Circus, Poker, Basic) 2 000 F. **Pascal CHENET, Bourg-Velleches, 86230 St-Gervais-les-3-Cloches. Tél. : (49) 86.41.88.**

V05/822 — Urgent ! Vends console Vidopac + Philips G 7400 (12/83). Très bon état + 2 K7 1 650 F (valeur 2 000 F). **Liguel MUNIZ, 33, rue de Gascogne, 35000 Rennes. Tél. : (99) 54.09.37.**

V05/823 — Vends Videopac N 60 écran incorporé, neuf, prix 700 F ou vends K7 pour jeux Philips : Duel 1 ou 2 joueurs 100 F, Les Satellites Attaques 100 F. **Hervé HORIOT, 3, rue de Montpellier, 91300 Massy. Tél. : 011.89.36.**

V05/824 — Vends TI 99/4A (12/83) + Péritel + alim. + manettes de jeu + modules + manuel du TI + câble K7, valeur 3 300 F, vendu 2 000 F (le tout ou séparément). **Ivan DUTKA, 20-28, av. De-Lattre-de-Tassigny, 94230 Cachan. Tél. : 547.93.83 (après 18 h).**

V05/825 — Vends VCS Atari + Space Invaders + Missil Comman + Yars' Revenge 700 F (28/01/84). Vends K7 Moon Patrol, Gorf, Vanguard 200 F chacune. **Arnaud SEGARD, Résidence tessala, 13400 Aubagne. Tél. : (42) 03.79.42.**

V05/826 — Vends console Atari 2600, ecxellent état, janvier 1984 + Defender Moon Patrol Schtroumps console seule 900 F et 250 F par K7 ou le tout 1 600 F. **David CHERPIN, 9, rue Recappée, 95100 Argenteuil. Tél. : 410.31.71 (après 18 h).**

V05/827 — Vends ZX 81 + ext. 16 K + clavier mécanique + 3 livres + 1 K7 de jeux, le tout acheté en janvier 84, vendu 900. **Jean-Marc DELAPLACE, Résidence des Jardins, bât. B, Route de Suze, 84500 Bollène. Tél. : (90) 40.17.05.**

V05/828 — Vends K7 Atari : Indy 500, Star Voyager, E.T., Sworquest, Pac-Man, Choppercommand, Frogger, Amidar, Yar's, Warlords (281 F), Night Driver, Pelé pour 162 F. **Ludovic BERNARD-MOULIN, Val-de-l'Olivet-d'Ucel, 07200 Aubenas.**

V05/829 — Vends VCS Atari + 8 K7 + 2 joysticks + 2 Paddles manettes. Le tout à 2 600 F. **DENIS. Tél. : (93) 24.24.68.**

V05/830 — Vends TO 7 neuf + basic + modulateur Secam 3 000 F, sans modulateur 2 500 F. **Manuel DOS SANTOS, 2, avenue Pasteur, 94230 Cachan. Tél. : 664.24.29.**

V05/831 — Vends console CBS + module Atari + module de pilotage avec K7 Turbo + 7 K7 (Donkey Kong, Zaxxon, Pepper 2, Looping, Doney Jr, Gorf, Cosm. Av.). Prix : 3 900 F. **Eric PATINAUD, 70, rue Henri-Maréchal, 69800 St-Priest. Tél. : (78) 820.52.92.**

V05/832 — Vends Microvision (jeu à cristaux liquide) + 4 K7 : Casse-Brique, Flipper, Puissance 4, Blitz, 500 F le tout et recherche Spectrum moins de 1 000 F. **Luc DEBENOIT, HLM du Dorlay-les-Dahlias, 42320 Grand-Croix. Tél. : (77) 73.43.29.**

V05/833 — Affaire ! Vends Videopac Philips bon état + 11 K7 dont La Quête des Anneaux, La Musicale Glouton, etc., vendu 1 200 F (avec peut-être le poster). **Arnaud CHEVALIER, 83, rue Waldeck-Rousseau, 16000 Angoulème. Tél. : (45) 92.17.39.**

V05/835 — Vends K7 Mattel Astromash et Mission X à 220 F la pièce ou échange contre Q* Bert, Star Wars, Tron 2. **Pierre MAITRE, 20, allée du Côteau, 91000 Wissous. Tél. : 930.76.20.**

V05/836 — Vends K7 Colecovision par 2 (les 2 : 350 F) Gorf, Looping, Cosmic Avenger, Peper II. Pour VCS Atari : Missile Command + Space War 100 F les 2. **Denis NGUYEN VAN CUA. 98, bd Clemenceau, 76600 Le Havre.**

V05/837 — Affaire ! Vends Videopac C52 + 9 K7 n°s 9, 11, 12, 14, 15, 18, 23, 26, 34. Le tout 800 F. **Xavier DEAL, 67, rue de la Passementerie, 42390 Villars. Tél. : (77) 79.23.68.**

V05/838 — Vends jeu Atari 2600 + transfo. + 2 manettes + manettes spéciales (Videotouch Pad) + 4 K7 : Berzerk, Star Raiders, Yars'Revenge, Combat 1 200 F. **Alexandre BELLIA, 6, boulevard des Belges, 69006 Lyon. Tél. : (7) 893.22.65.**

V05/839 — Exceptionnel ! Vends Vectrex + Scramble Spike + Hyper Chase + Armor Attack. Valeur réelle 3 000 F, cédé 1 500 F. **Bertrand LACOTTE, 47, avenue René-Gourinchas, 87170 Isle. Tél. : 50.15.38.**

V05/840 — Vends VCS complet + 7 K7 Miner 2049, Video Pinewll, Pac Man, Asteroids, Slot Racer, Jungle Hunt, Night River. Valeur réelle 3 300 F, sacrifié 2 000 F. **Patrice Noël, 43, rue Charlot, 75003 Paris.**

V05/841 — Vends 2 K7 jeu video Mattel Vectron et Football 300 F les deux. **Georges PUEL, 30, rue du Plessis-Pommeraye, 60100 Creil. Tél. : 426.10.64.**

V05/842 — Vends CBS + module Turbo + 4 K7 (Zaxxon Mr Do) 3 450 F ou échange contre Atari 600 ou 800 XL ou Yeno SC 3000 (Sega) CBS encore sous garantie. **Sébastien CARTA, chez Mme Cordier, RN 2210, n° 1689. La Combe-du-Ray, Tourrette-sur-Loup, 06140 Vence. Tél. : (93) 59.32.38.**

V05/843 — Vends Vectrex (août 1983) + Cosmic Chasm + Scramble. Prix : 1 100 F. **Laurent GRIMALDI, 41, rue Fernand-Soors, 33140 Villenave-d'Ornon.**

V05/844 — Vends Dragon 32 (janvier 1984) + manettes de jeu + programmes + livre de programmes. Prix à débattre, intéressant. **Nicolas BAYLE. Tél. : 97.34.64 (le soir).**

V05/845 — Vends K7 Atari Sworquest Earthworld 190 F + si demandé les solutions, préfère l'échanger contre K7 suivante Sworquest Fireworld, ou l'achète à bas prix. **Cyrille GIBOT, 19, bd de Champagne, Le Hameau du Lac, 51150 Juvigny. Tél. : (26) 65.36.53.**

V05/846 — Vends K7 ZX 81, 16 K de compte bancaire 60 F, multifichiers 60 F,-ZX assembleur 60 F ou 100 F deux ou 130 F trois, port compris. **Hervé PORTE, Rochegut, 42380 Bonnet-le-Château.**

V05/847 — Vends 5 K7 Atari neuves. Prix 100 F chaque : Pôle Position, Super Breakout Warlords, Astéroïds, Yars'Revenge. Vends multi K7 CBS état neuf : 500 F. **James DOUGERE, 12, rue des Lilas, 44470 Charquefou. Tél. : (4) 050.83.54.**

V05/848 — Urgent ! Vends logiciels ZX8 : Tyrannosaure Rex (en 30) + vu - file (2 programmes). Le tout : 75 F. (Véritable valeur : 185 F) **Pascal GAUTIER, 24, allée H.-Berlioz, 91310 Longpont (Montlhéry). Tél. : 901.22.46.**

V05/849 — Vends Atari 2600, très bon état, + K7 + 2 paires commandes : 800 F. K7 Staraiders + Video Touch Pac 200 F et L'Avenir de l'Arche Perdu : 200 F. **Serge REVOL, 2, avenue du Plateau, 91000 Juvisy-sur-Orge. Tél. : (06) 921.46.25.**

V05/850 — Vends Atari 2600 + 2 paires de manettes (levier et raquettes) : 980 F. + 40 K7 (Football, Space Invaders, Boxing Activision, Missile Command, Tennis Activision, Street Racer, Astéroïd, Pac Man, Pitfall, Combat) dont 3 K7 gratuites. Prix des K7 : moitié prix. **Tél. : 331.56.95 (après 17 h.).**

V05/851 — Vends pour Mattel K7 Donkey-Dong : 250 F, K7 Star Stryke : 200 F. **Didier NIQUE, 27, avenue des Sablons, 78500 Sartrouville. Tél. : 915.35.21 (après 18 h.).**

V05/852 — Urgent ! Vends console Vectrex T.B.E + 2 K7 Ripoff et Scramble dans emballages d'origine. Acheté 2 200 F. Vendu 1 000 F. **Thierry MOREL, immeuble « Les Colibris », entrée 5, 22, rue du Portugal, 54500 Vandœuvre. Tél. : (08) 356.35.84.**

V05/853 — Vends K7 Zaxxon CBS Colecovision 350 F, valeur neuve 450 F, ou échange cette K7 contre Super Cobra ou Buck Rogers. **Stéphane Fournier, Les Ferrets-Lariol, 03270 Saint-Yorre. Tél. : (70) 56.20.20 (après 18 h.) tous les jours sauf vendredi.**

V05/854 — Vends ou échange Marauder, Starwar (VCS) 2 à 50 F contre Decalton, Pitfal 2 (VCS). Vends ou échange Spiderman (275 F) contre J-Hunt, Popeye, Super Cobra, Q* Bert (VCS). **Claude ARCHIMEDE, rue du Docteur-Paul-Casalis, 94000 Créteil. Tél. : 899.39.02 (après 17 h.).**

V05/855 — Vends VCS Atari plus 8 K7. Le tout 2 700 F ou séparé. Vends Vidéopac Philips C 52 plus 3 K7. Le tout 900 F. **Philippe LABROUSSE, 4, résidence Lerousseau, 33130 Begles. Tél. : (56) 85.14.38.**

V05/856 — Vends jeux électronique, Monster Panic : 150 F, Gross Higway : 100 F, Tir aux corbeaux : 50 F ou le tout 200 F sans piles, état neuf, jamais servi. **Marc CHIABRANOO, 5-9, ruelle Lavoisier, 93110 Rosny-sous-Bois.**

V05/857 — Vends K7 pour VCS : Casino 75 F, Space Invaders 100 F, Pac Man 100 F, Phoenix 125 F, Slot Racers 50 F + K7 Vidéopac n°s 39, 33, 9, 5, 35, 1 (90 F pièce), quète (an.) 200 F. **Stéphane LHERBIER, 44, rue Ferroul, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : (24) 57.58.72.**

V05/858 — Vends Vectrex excellent état, acheté en octobre 83 + K7 Hyperchase, Armor-Attack, Scramble, Spike, Star-Ship. Valeur : 3 540 F, vendu 2 500 F. **David MAILLAUX-BERTRAND, 49, rue Jules-Noriac, 87000 Limoges. Tél. : (55) 77.04.10.**

V05/859 — Vends Atari 2600 avec 4 K7 dont Space Invaders, Pac Man, Star Voyager, Star Masters, Comisc Ark. Le tout 1 500 F. **Fabien ou Pascal, 100, rue du Faubourg-du-Temple, Paris 75011. Tél. : 338.29.42 (de 16 h à 21 h 30).**

V05/860 — Urgent cause double emploi vends Atari 400 pour somme dérisoire 8 700 FB. (soit 1 350 FF) port payé. Cherche aussi jeux sur K7. **Stéphane STEURS, rue Tombois, 61100 Montigny-le-Tilleul, Belgique.**

V05/861 — Vends clavier Basic Mattel. Prix à débattre. **Roger MON, Paris. Tél. : 380.77.06, après 17 h.**

V05/862 — Vends Dragon 32 Péritel (6/83) + modulateur N/B + 14 programmes (dont langage Forth) + livres et revues sur Dragon 2 500 F. **Roger HEYMANN, 203, rue de Limoges, 16000 Angoulême.**

V05/863 — Vends K7 Atari : Pac Man et Phoenix. 350 F les deux ou 180 F pièce. **Philippe VIOT, bât. 1, Les Bouleaux, 54100 Nancy. Tél. : 398.69.34.**

V05/864 — Affaire ! Vends K7 VCS Atari : Phoenix : 90 F, Space Invaders : 125 F, Space War : 50 F, Street Racer : 70 F, Combat : 70 F + notices. Aussi Donkey Kong Jr, 2 écrans : 150 F. **Patrice COCHINARD, 76, rue Saint-Marc, 29200 Brest. Tél. : (98) 46.51.24 (sauf dimanche).**

V05/865 — Vends 4 K7 Pal moins chères : Stampede 150 F + Dodge'em 50 F Atlantis 150 F + Demons to Diamonds 50 F ou 350 F les 4 K7. **Christophe MARIE, 105, rue du 11 Novembre, 27690 Léry. Tél. : 59.39.74.**

V05/866 — Vends jeu électronique Solaire Airport-Panic 200 F. **Frédéric VANCO, 12, rue Edouard-Aubert, 42300 Roanne. Tél. : (77) 68.53.73.**

V05/867 — Vends Mattel + 6 K7 : Golf, Burger Time, Space Armada, Donkey Kong Jr, Happy Trails, Beamrider + ordinateur Aquarius neuf. Le tout 4 400 F, cédé à 2 000 F. **Philippe RODRIGUEZ, 33, boulevard Stalingrad, 06300 Nice. Tél. : (93) 26.17.00.**

V05/868 — Vends Coleco CBS sous garantie 1 300 F. K7 Donkey Kong, Venture, Donkey Kong Jr, Mousse Trap, Carnival, Gorf, Looping, 260 F chaque K7. Zaxxon 320 F. **Pierre CHAPPUS, 21, rue Coulette, 13390 Auriol. Tél. : (42) 04.35.09.**

V05/869 — Vends 7 X-Spectrun 48 K + magnéto + 48 Logiciels + Interface + manette jeux + 7 X-Printer pour 7 000 F. **Christophe VALDINGER, 5, rue des Bobineurs, 67240 Bischwiller.**

V05/870 — Vends Atari 2600 + 2 K7 très bon état pour 700 F

avec 8 K7 (de 180 à 430 F) dont les Stroumpfs, Berzerk, Yar's revenge, av. de Ar. Stéphane BOYER, 3, place du Canada, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : 003.18.48.

V05/871 – Vends VCS Atari 1981, 2 Joysticks, 2 Molette : Atlantis, Carnival, Vanguard, Pitfall, Phoénix, Les Aventuriers de l'Arche Perdue, Volley-ball, Star Raiders. Avec commande : Maze Craze, Fabre Soccer, Supermann, Golf, Combat, Donkey Kong. Valeur totale 5 600 F, vendu 2 200 F. Tél. : (31) 73.55.47.

V05/872 – Vends ordinateur de jeux CBS excellent état, 6 mois de garantie. Donkey Kong + Zaxxon + Looping + Turbo : 2 200 F. MICHEL, Metz. Tél. : (8) 763.53.37.

V05/873 – Vends Alice, état neuf, décembre 83 : 1 000 F (prix à discuter). Nicolas SPAETHE, 24, avenue Princesse Grace, Monaco. Tél. : 30.89.26.

V05/874 – Amateurs fous de prog. pour ZX 81 ne cherchez plus ! Je tiens à votre disposition les meilleurs. Alexandre KUSIC, 5, rue du Paquier, 74000 Annecy. Tél. : (50) 45.31.09.

V05/875 – Vends console Mattel + 10 K7 dont 4 d'Imagic et 1 d'Activision : 2 800 F. Bruce VAN BIENEN, 14, rue Fremin, 93140 Bondy. Tél. : 847.72.93.

V05/876 – Vends Console Atari 2600 (nov. 83) + 4 K7 très bon état : 1 500 F. Jean-Pierre MULLER, 4, Saint-Pirmin, 68530 Buhl. Tél. : (89) 74.31.30 (après 18 h.).

V05/877 – Vends K7 n° 22 pour Videopac Philips : 50 F, Cosmic Chasm pour Vectrex : 100 F et n° 1 pour TRS 80 « Sonar » : 30 F. Patrik FARAULT, 38, avenue des Ternes, 75017 Paris. Tél. : 572.15.59.

V05/878 – Vends Atari 600 XL (mars 1984) Pal (transformable Sécam-Péritel ou vidéo) + 1 man. + Miner 2049 + River Raid + 2 livres de programmes : 2 500 F au lieu de 3 400 F. Dominique MORTIER, 17, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : 581.56.21.

V05/879 – Vends console Mattel (nov. 83) + 1 K7 : 900 F + Beam Raider : 200 F + Mission X (180 F). Ecrivez-moi de toute la France. Hervé SAUTEJEAU, 38, rue du Grenedan, 44300 Nantes. Tél. : 74.45.86.

V05/880 – Vends K7 CBS Colecovision neuve dans leurs boîtes. Pepper II, Cosmic, Avenger, Gorf, Venture, Space Panic, Mouse Trap, Schtroumpfs : 1 400 F le lot ou 230 F pièce. Patrice OTTINO, Organism I, Pont-Saint-Michel, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : (74) 28.50.52 (en semaine).

V05/881 – Urgent ! Vends VCS Atari 2600 avec 12 K7 : Berzerk, Pac Man, Donkey-Kong, Offender, Asteroids, etc. Prix : 2 200 F à débattre ou échange avec Colecovision. Patrick BOCK, 15, rue de Rouhling, 57520 Grosbliederstroff. Tél. : (87) 709.09.39.

V05/882 – Super affaire : vends K7 CBS : Cosmic Avenger ou échange. Vends K7 VCS Atari 2600 : Combat, E.T., Vanguard, Dodg'em, Space Invaders, Berzerk et les manettes à molettes. Thomas ROCHUT, 26, boulevard Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : 354.80.93 (entre 20 h et 21 h).

V05/883 – Vends TI 99/4A + 2 joystics + cordon et magnéto et quelques programmes K7 pour 1 400 F négociable, cause départ, acheté début 1984. Thierry JOURDAN, carrefour Saint-Jean, marché, gare, 84200 Carpentras. Tél. : (90) 63.17.13 (heures repas).

V05/884 – Vends Videopac C52, peu utilisé + 12 K7 dont La course de voiture, Billard, Gloutons et Voraces + les n°s 2, 4, 6, 11, 14, 18, 22, 34, 36. Valeur 2 800 F, laissé à 2 000 F. Bruno POHER, Loisirs Services, 83250 La Londe. Tél. : (94) 66.90.10.

V05/885 – Vends interface K7 (FA-2) + imprimante (FP-10) pour FX 702 P, état neuf (achetés le 29/9/83 et presque jamais servis : achat d'un matériel plus important). Le tout : 760 F. Pascal JUQUEL, 24, rue Charles-Gounod, 42000 Saint-Etienne. Tél. : (77) 74.53.87.

V05/886 – Vends K7 Atari, Superman, Golf : 220 F les deux ou 150 F pièce. PHILIPPE. Tél. : 287.99.03 (après 19 h seulement les lundi, mardi, mercredi, jeudi).

V05/887 – Attention affaire ! Vends Atari VCS (année 81) + 3 paires de manettes + 5 K7 + tranformateur courant + boîtes. Valeur réelle 3 000 F, vendu 1 700 F. Pascal GARSON, 11, avenue de Firey, 06000 Nice. Tél. : 81.18.35.

V05/888 – Vends TI 99/4A + cordon K7 + Basic étendu + manuel + manettes de jeux + module Star Tek + nombreux programmes. Acheté 3 410 F, laissé à 2 600 F. Daniel ROUDAUT, 19, rue des Anémones, 29220 Landerneau. Tél. : (98) 85.34.38.

V05/889 – Vends CBS Colecovision avec 5 K7 dont Zaxxon, Schtroumpfs, Donkey-Kong, Venture, Turbo + module. Prix réel : 4 100 F, vendu 3 300 F, état neuf. Lionel CHARDON, 23, rue Pascal-Blaise, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 706.29.55.

V05/890 – Vends CBS Colecovision (sous garantie) + K7 : Donkey-Kong, Super Cobra, River Raid, Miner 2049, BCS Quest, Fortires (tous importus) et module Turbo. Le tout 2 600 F. Stéphane BERKOWICZ, 29, rue Danièle-Casanova, bâtiment B2, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (6) 084.34.80

V05/891 – A saisir ! Vends ordinateur Oric 1 + accessoires + 2 K7. Très bon état (février 1984). Prix : 2 100 F. Marc ELIES, 16, rue Ducouedic, 29200 Brest. Tél. : 80.66.49.

V05/892 – Vends VCS Atari complet + 7 K7 : Space Invaders, Star Master, Donkey-Kong, Defender, Pôle Position, Combat, Cosmic Ark. Très bon état. Prix : 2 400 F. Frédéric LEROUX, 52, rue Rapatel, 93100 Montreuil.

V05/893 – Vends TI 99/4A + alimentation + cordon K7 + manettes jeux + Parsec, Munchman + magnétophone K7 Radialva. Le tout en très bon état, Noël 1983, sous garantie. Prix : 2 100 F. Richard TROILLON, 8, rue de la Révolère, 69740 Genas. Tél. : (07) 890.70.64 après 18 h 30.

V05/894 – Vends K7 Atari et Activision pour console Atari 2600. Prix à débattre. ALEXANDRE. Tél. : 368.64.29 après 18 h (le week-end).

V05/895 – Vends VCS Atari 2600. Très bon état + 4 manettes avec 12 K7 : Dig-Dug, Moon Patrol, Phoenix, Gorf, Pôle Position, Star Wars, Pac Man, Asteroids, Berserk, Stampede, Combat, Space Invaders. Le tout 3 000 F. ANGUE, 17, avenue Nationale, 91300 Massy. Tél. : 920.47.93.

V05/896 – Vends console CBS Colecovision (janvier 1984), peu servi (6 h). Prix : 1 600 F (espèces si possible). Jean-Pierre LEDAIN, 39 bis, boulevard Soucdet, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 305.42.69.

V05/897 – Vends console CBS Colecovision avec 3 K7 : Donkey-Kong, Mousse Trap, Q* Bert. Prix : 1 800 F. Jacques BRAUN, 41, boulevard Barbès, 75018 Paris. Tél. : 264.83.36.

V05/898 – Vends Vectrex + 4 K7 2 400 F le tout ou 200 F la K7. Si possible acheteur habitant la région Provence-Côte d'Azur. Vends K7 Atari Othello, etc. Bruno GINOVER, 50, avenue du Commandant Bret, Bloc B1, 06400 Cannes. Tél. : (93) 68.05.99.

V05/899 – Vends ZX Printer. Très bon état (février 1983). Prix : 400 F. Eric DELORME, 47, rue de la Gaieté, 92140 Clamart. Tél. : 631.03.23.

V05/900 – Vends console VCS Atari en bon état + 4 K7 : Combat, Laser Blast, Skiing, Carnival 1 500 F. Olivier JULIEN, L'étoile C2, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : (91) 93.03.03.

V05/901 – Vends TI 99/4A + manettes + Parsec + nombreux livres + cordons K7 + manuel. Prix : 2 100 F. Eric CHAPARD, square la Pauline, bt 13 F, 13009 Marseille. Tél. : (91) 75.36.42.

V05/902 – Urgent ! Vends VCS Atari + 31 K7 dont Pitfall et Vanguard pour 3 000 F. Possibilité d'achat séparé. Achète magnéto pour Atari 400. Bertrand HEYNARD, 3, rue de l'étang, 78150 Rocquencourt. Tél. : 955.40.76.

V05/903 – Vends Oric 1 48K RAM (décembre 1983 sous garantie) + Alim. + câbles (Péritel, cordon magnéto) + 3 livres + programmes K7 + listings : 2 200 F. Yann PERROT, 12, rue Jean-Jaurès, Champlan, 91160 Longjumeau. Tél. : (6) 909.37.02.

V05/904 – Vends console CBS Colecovision + K7 Donkey-Kong 1 490 F. C'est une affaire ! HENRIOT, 40, rue Pierre-Brossolette, 92500 Rueil. Tél. : 708.08.76 après 19 h.

V05/905 – Vends ZX 81 + 16 K + clavier ABS + K7 Echecs + livre. Le tout 900 F, sous garantie. Vends aussi Mattel + 5 K7 1 690 F (valeur réelle 2 600 F. Vends aussi K7 Oric (Zorgon, Ultra, Simulateur de vol, Anglais, Musique, 3 D) 140 F pièce. Philippe CROS. Tél. : 732.33.86.

V05/906 – Affaire ! Vends K7 VCS, K7 porno, 2 jeux 300 F, Retour du Jedi 250 F, Gorf 200 F, King Kong 175 F, Star Raider 200 F, Marauder 175 F, Barnstorming 200 F. Laurent LAMORY, 102, La Piazza, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (1) 305.93.95.

V05/907 – Vends (cause double emploi) Hector 1 + 2 manettes jeux + 6 K7 + modulateur N/B CGV + manuel. Le tout T.B.E. 2 800 F (janvier 1984), valeur 3 900 F. Denis JARDIN, 17, rue Pierre-Ozenne, 61200 Argentan. Tél. : (33) 67.03.70.

V05/908 – Vends Extension clavier Mattel + adaptateur (sous garantie) + petits programmes. Prix à débattre. Daniel SCHRUB, 28, rue de Rahling Bining, 57410 Rohrbach-les-Bitche. Tél. : (8) 702.71.60.

V05/909 – Affaire pour fanas de jeux vidéos. Vends console Home Arcade + 4 K7. Valeur 3 000 F, vendu 2 000 F. Projecteur diapositives 110-240 watts, 50-60 Hz à débattre. Patrice MAURUC, Montesquieu, 82200 Moissac. Tél. : (63) 04.12.42.

V05/910 – Vends Dai (janvier 1984) + Docs + Pbl 3D + 60 programmes K7 + magnéto : 6 700 F. BALDIT, 184, avenue Henri-Barbusse, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 940.10.46.

V05/911 – Vends Atari 2600 + cartouches Pac Man, Space Invaders, Raiders of the Lost Ark, Pôle Position, Donkey-Kong (CBS), Enduro (Activision) 1 490 F + Port. Jean-Pierre PERROT, « La Peyrière », 47110 Sainte-Livrade-sur-Lot. Tél. : (53) 01.03.19.

V05/912 – Vends console Videopac Jet-25 (décembre 1982) + 8 K7 : Bataille de l'espace, ski, etc. 1 500 F à débattre. Stéphane BROHAN, 22, rue Latérale, résidence La Ferrière, Créteil. Tél. : 899.73.53 après 19 h.

V05/913 – Vends Apple II + avec ou sans vidéo, avec un Drive, l'ensemble 8 000 F. Sans Drive 5 000 F. Robert CAEN, 310, avenue Perdrigé, 93370 Montfermeil. Tél. : (1) 330.27.03.

V05/914 – Vends console Coleco sous garantie + K7 Schtroumpfs, Zaxxon, Donkey Kong, le Module Turbo, Rocky + Super Joystick, Tutankham, Wing War. 3 800 F. Didier GROUSSARD, 2, avenue de la Plage, 94310 Joinville-le-Pont. Tél. : 886.87.19.

V05/915 – Vends console Vidéopac C52 + 6 K7 (n°s 1, 11, 33, 34, 38 (Pac-Man), 51 (Terra Hawks). Le tout abandonné pour 1 000 F. Claude SALVADOR, 8, rue Pierre-Paul Gauguin, 11400 Castelnaudary. Tél. : (68) 23.19.50.

V05/916 – Vends Atari TBE, complet + K7 Star Wars, Keystone Kappers, Mrs Pac Man, Chopper Command + 1 Tilt au choix + Jeux Electro. au choix. Le tout 1 300 F ttc. Peut échanger contre Moniteur TV couleur ou disque 1 541 Commodore. Stéphane, Paris. Tél. : 579.15.56.

V05/917 – Vends VCS Atari 2 600 avec huit K7 de 6 mois. Parfait état. Prix à débattre. M. Anne LADISIC, 16, rue Savrot, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 808.29.75 (le soir à partir de 18 h 30).

V05/919 – Vends ordinateur échecs Challenger 9 (8/83) : 2 300 F, vendu 1 800 F, parfait état, sensitif, 9 niveaux + adaptateur secteur, piles ou secteur. Frédéric DAUPLAY, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 206.06.69.

V05/920 – Vends 16K RAM pour ZX 81 : 270 F + copies K7 programmes de ZX 81 (Raiders, Chess, Compte Bancaire). 70 F. la K7. Eric PICHOT, 4, square du Thimerais, 75017 Paris. Tél. : 267.47.50 (entre 18 et 19 h).

V05/921 – Vends Intellivision + ECS + Intellivoice + 12 K7 (Tarmin, Q* Bert, Space Spartans, Bomb Squad, etc.) Valeur réelle 7 500 F, cédé 4 500 F. Vite ! Clément CAUBEL, 3 bis, rue des Gobelins, 75013 Paris. Tél. : 587.12.53 (après 17 h).

V05/922 – Vends K7 pour Atari VCS 2 600 très bon état : Vidéo Pinball, Space War et Golf, le tout pour 395 F. Nicolas LOKIEC, 27, rue Château-d'Eau, 75010 Paris. Tél. : 607.60.76.

V05/923 – Vends Atari complet + Space Invaders : 1 000 F. K7 Pitfall, Miss Pac Man : 220 F. Schtroumpfs, Ice Hockey, INDY + com. : 210 F. Yars'Revenge : 200 F. Berzerk : 190 F. Space War : 80 F. Combat : 75 F. ou vend le tout 2 300 F. Stéphane GAMBA, rue Marquet, 70100 Velet. Tél. : (84) 65.25.11 (après 17 h).

V05/924 – Vends 800 XL - 600 XL - Atari 400 - 800. Vends nombreux jeux sur cartouche ou K7 audio : ex. : Pole Position, Donkey Kong, Jungle Hunt, Star Raiders, Floyd in the Jungle, Fort Apocalypse, Shamus II, Jumpman, Sea Dragon, Nec Romancer, Defender, Centipede, Q*Bert, de 100 à 250 F. Stéph. Tél. : 079.14.29.

V05/925 – Vends logiciels pour Atari 400 - 600 - 800 - 800 XL (Cambriolage 24 K - Morpion 24 K - Grand Prix 1 et 2, etc. K7 : 50 F les 14. Stéphane DIRAND, 57, avenue du Breuchin, 70300 Froideconche. Tél. : (84) 40.04.89.

V05/926 – Vends logiciels originaux pour tous modèles Atari moins de 50 % (liste sur demande). Egidio BASSO, 114 bis, rue Jean-Friot, 61800 Courcelles.

V05/927 – Vends VCS Atari + 3 K7 : Combat, Pitfall, Pac Man. Total : 900 F. Steven GUILLERM, 4, Square de l'Eider, 29239 Gouesnou. Tél. : (98) 07.80.60. (après 18 h).

V05/928 – Vends CBS Colecovision avec 5 K7 : Cosmic Avenger, Space Furt, Donkey Kong, Donkey Kong Junior, Looping. Prix : 2 500 F à débattre. Luc AGUIRRE, 3, rue de l'Impératrice-Eugénie, Bastia Corse. Tél. : (95) 31.64.16.

V05/929 – Vends console Jeux Vectrex neuve (janvier 84). 1 500 F. ou échange contre TV couleurs portable Secam. Fabrice Colin, 47, rue J.-J.-Rousseau, Ecole Filles Bellevue, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : (85) 57.51.91.

V05/930 – Vends Casio FX 702 + FA 2 + FP 10. Prix à débattre (TBE). Frank NACCACHE, 401, rue Cardinet, 75017 Paris. Tél. : 227.49.66.

V05/931 – Rare ! Vends console CBS, module et K7 Turbo, et quatre K7 : Donkey-Kong, Zaxxon, Donkey-kong Jr, Gorf. Acheté 1/84, le tout, sous garantie, 3 500 F. Franck TARRATS, Tourrier-de-Vallier, Quartier du Gour, 13500 Martigues. Tél. : (42) 80.20.71.

V05/932 – Vends CBM 64 (Secam) + lecteur de K7 (le tout sous garantie) + 17 jeux et 2 Mandels de programmation + 1 prise Péritel. 4 000 F. Philippe TONDU, 55, rue Ranelagh, 75016 Paris.

V05/933 – Vends 8 K7 Mattel : Tron 1, Lock N'Chase, Dungeons et Dragons, Swords et Serpents, Reversi, Sea Battle,... Les 8 : 1 170 F, vente séparée pos. Denis MARCINKOWSKI, 17, rue de Sylvie, 60560 Orry-la-Ville. Tél. : (04) 458.93.55.

V05/934 – Vends jeu vidéo NB, 4 jeux, 4 niveaux de difficulté : 200 F. Vélo cross 10/16 ans : 500 F. (valeur 1 200 F.) à débattre. Circuit électrique matchbox : 200 F. Stéphane MARI, bt 37, esc. 4, 2, rue de la Saint-Oline, 06200 Nice. Tél. : (93) 71.62.40.

V05/935 – Cause double emploi, vends TI99A Neufs Chasse au Wumpus-NB Magic. Jeux rétro 1 et 2. L'unité 200 F. Cours de Basic 120 F. Forfait 5 jeux 1 000 F. FRESSIN, 70 Corniche-Fleurie, 06200 Nice. Tél. : (93) 83.89.06 (le soir).

V05/936 – Vends micro ordinateur Mattel neuf. Adaptable sur console Intellivision. Prix : 900 F. Laurent BAYARD, 17, rue Breuvart, Gonnehem 62920 Chocques. Tél. : (21) 56.46.96.

V05/937 – Avis à la population : vends Atari VCS + 4 K7 dont (Jungle Hunt, Space Invaders). Très bon état pour un prix de 1 700 F. Xavier DUC, 24, rue des Pins, 41300 Salbris. Tél. : (54) 97.06.63.

V05/938 – Oric 1 (1/84) + moniteur vert + 4 livres + cordons + 15 K7 = 3 200 F (valeur neuve 6 000 F). Possibilité d'échange contre Atari 800 XL. Guillaume DECHERT, 13, Faubourg du Pont-Mousse, 14430 Dozulé. Tél. : (31) 79.20.84.

V05/939 – Stop affaire ! Vends Vidéopac C52 Philips (état neuf) + 1 K7 pour le modeste prix de 450 F. Patrice LAFARGUE, 23, rue des Gatines, 75020 Paris. Tél. : 636.55.88.

V05/940 – Vends console ITMC SD-090 N/B + 6 cartouches + 2 fusils : 900 F. Echecs électronique micro Chess Novag a Sensor : 500 F. Philippe CHAPUT, 11, avenue Aristide-Briand, 38600 Fontaine.

V05/941 – Vends stéréo AM/FM lecteur de K7 détachable avec casque. Neuf 450 F. (valeur : 550 F), K7 Atari Pelé 120 F. Human Cannonball 60 F. Jeu Merlin 250 F Stéphane MARI, bt 37, esc. 42, rue de la Santoline. 06200 Nice. Tél. : (93) 71.62.40.

V05/942 – Vends Atari 2 K7 2 600. Astéroids et Berzerk 300 F. Franck MROIZI, 49, boulevard de la Glacière, 13000 Marseille. Tél. : 84.51.53.

V05/943 – Vends VCS Atari + 5 K7 (combat Star Wars, Spiderman, etc.). Très bon état (mars 83). Valeur 2 600 F, cédé 2 000 F. Martial PIERRON, 9, rue de la Charmoie, 78610 Le Perray-en-Yvelines. Tél. : 484.68.53. (après 18 h).

V05/944 – Vends Coleco-CBS (nov. 83) + K7 (Donkey Kong, Zaxxon, Gorf, Closmic Avengler). Le tout 2 000 F. Bertrand BRICHEUX, 15, rue du Moulin-Quignon, 80100 Abbeville. Tél. : (22) 24.42.57.

V05/945 – Vends console + Micro Mattel Intellivision + 9 K7 (Sea Battle, Echecs, Armor Battle Utupia, Triple Action, etc.) 2 000 F. M. LIEBERT, 32, route de Lille, 62218, Loison-sous-Lens. Tél. : (21) 43.57.88.

V05/946 – Vends TRS-80 (année 1982) + Docs + livre : La pratique du TRS-80 + K7 : 3 500 F. William IRIGOYEN, 9, rue Charles-Péguy, 77330 Lésigny. Tél. : 002.23.11 (après 18 h).

V06/1 – Vends laser 200 + 16 K + 4 K7 de jeux + manuels d'utilisation + magnétophone. Prix : 2 800 F. M. CHEMLA, 22, rue François-Leveque, bt 51. Tél. : (56) 50.16.25.

V06/2 – Urgent ! Vends console Atari 2600 avec 4 K7 (Pac Man, Space Invaders, Tuttenkam et Super Cobra) très bon état, encore 3 mois de garantie. 1 500 F à débattre. LEYMARIE, 8, rue Gounod, Villiers-le-Bel (banlieue Parisienne). Tél. : 419.89.33 après 18 h.

V06/3 – Vends Atari VCS (août 83) + K7 : laser Blast, Berzerk, Jungle Hunt, Surround, Space Invaders, pour 1 400 F (sous garantie). David STRIPE, 24, rue du Rhin, 67840 Kilstett. Tél. : 96.21.70 après 18 h.

V06/4 – Vends Atari 2600 + K7 Space Invaders, Venture. Le tout pour 6 000 FB. Raphaël BIANCHINI, 5119, rue Destier, 4354 Donceel (Belgique). Tél. : (19) 54.51.29 après 17 h.

V06/5 – Vends bon état ordinateur vidéopac Philips Jet 25 + K7 n°s 1, 4, 11, 18, 22, 38, 51 et Super Cobra. Le tout 1 500 F au lieu de 2 400 F. Wilfrid LAUMOND, 23, rue du Père-Corentin, 75014 Paris. Tél. : 321.67.28.

V06/6 – Vends console Mattel + K7 roulette, Popeye, Micro Surgeon, Icetreck, Sub Hunt, Tennis, Star Strike, Donjons et Dragons, excellent état, 2 500 F. FABRE, 6, allée des Asphodèles, 11000 Carcassonne. Tél. : (16) 25.70.65.

V06/7 – Vends TI 99/4 A déc. 83. Cable magnéto, manettes, basic étendu. TE II, Speech synth, gestion fichier, échecs, Othello, 7 modules, 5 livres et K7... Alain DUPUY, 94, quai Louis-Blériot, 75016 Paris. Tél. : 525.34.18.

V06/8 – Vends console C.B.S. prix : 1 767 F (achat du 13 mars 84) avec facture + garantie 1 an + adaptateur C.B.S. pour VHF : 1767 + 355 F (vendu 1 600 F). Lionel TOUSSAINT, 167, bd Vincent-Auriol, 75013 Paris. Tél. : 580.50.49.

V06/9 – Vends K7 Oric 1, K7 tout genre se renseigner (urgent ! cause achat console) + Oric 1 48 K + magnéto + Péritel (tout ou séparé). Jean-Pascal LEMESRE, 17, parc de Beauregard, 37270 Veretz. Tél. : (47) 50.37.02.

DISTRIBUTION: LES ADRESSES

• **Advision :** R.N. 7, 06270 Villeneuve Loubet. Tél. : (93) 65.42.

• **Amstrad France :** 143, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (1) 626.34.50.

• **Ariolasoft :** Z.I. du Coudray, 14, avenue Albert-Einstein, 93135 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 865.14.24. Distribue : Broderbund Software, Synapse Software, Créative Software, Electronic Arts, Funware.

• **ASN Diffusion :** Z.I. La Haie Griselle, B.P. 48, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : (1) 559.36.36.

• **Atari :** 9-11, rue Georges-Enesco, 93000 Créteil. Tél. : (1) 339.31.61.

• **Beauvais Matic :** 123, rue du Château, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 604.81.02. Distribue Continental Software pour les Mémotech 500 et 512.

• **Canon :** Le Bonaparte — Centre d'affaires Paris-Nord, 93153 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (1) 865.42.23. Distribue le MSX V 20.

• **Carrère Vidéo :** 35-37, rue Gabriel-Péri, 92000 Issy. Tél. : (1) 645.21.93.

• **CBS Electronics :** Z.A.C. Paris-Nord II, 122, avenue de la Plaine-de-France, 95945 Roissy Charles-de-Gaulle.

• **CLJ :** 10, place de la Bastille, 75011 Paris. Tél. : (1) 287.78.54.

• **Coconut :** 13, boulevard Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (1) 355.63.00.

• **Direco :** 30, avenue de Messine, 75008 Paris. Tél. : (1) 256.16.16. Distribue : OCP DK'Tronics, Ultimate, Ere Informatique, Quick Silva, JK Greye, Psion, Unterstanding Ltd, Informatique Service.

• **Edimicro :** 121, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : (1) 585.00.00.

• **Editions Encre :** 9, rue Duphot, 75001 Paris. Tél. : (1) 296.90.02.

• **Editions Radio :** 9, rue Jacob, 75006 Paris. Tél. : (1) 329.63.70.

• **Electron :** 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 766.11.77.

• **Etelac :** B.P. 135, 93330 Neuilly-sur-Marne. Distribue Protek, Microsphère, Automata, Imagine.

• **ETSF :** 2 à 12, rue de Bellevue, 75940 Paris Cedex 19. Tél. : (1) 200.33.05.

• **Exelvision :** Immeuble Ophira, Place Joseph-Bermond, 06560 Valbonne. Tél. (93) 74.41.40. Distribue EXL 100.

• **Eyrolles :** 61, boulevard Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (1) 634.21.99.

• **Goal Computer :** 15, rue de Saint-Quentin, 75010 Paris. Tél. 200.57.71. Distribue pour le Dragon 32 : Microdéal, Dragon Data, Wintersoft, Cable, Hewson, Melbourne, Imagine, Salamander.

• **Hanimex :** 18, rue Ampère, B.P. 91, 95600 Gonesse. Tél. : (3) 985.96.33.

• **IBM France :** 3-5, place Vendôme, 75001 Paris. Tél. : (1) 296.14.75.

• **Illel :** 86, boulevard de Magenta, 75010 Paris. Tél. : (1) 201.94.68.

• **ITMC-YENO :** 88 à 108, rue Louis-Roche, 92230 Gennevilliers. Tél. : (1) 798.00.57.

• **JB Industrie :** 20 *bis*, chemin des Grands Plans, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. (93) 20.17.17.

• **JCS :** 25, rue des Mathurins, 75008 Paris. Tél. : (1) 265.42.62. Distribue Electron Acorn et BBC modèle B.

• **Lansay :** 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : (1) 733.80.80.

• **Leyco France :** 170, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. 558.52.81. Distribue Aquarius.

• **Logisoft :** 39, rue de Tunis B.P. 2392, 31086 Toulouse Cedex. Distribue : CCS, Imagine, CP Software, Severn Software, Richard Shepherd, PSS, Fantasy, Hewson Consultants, Software Farm, R & R Software.

• **Loriciels :** 160, rue Legendre, 75017 Paris. Tél. 627.43.59.

• **Matra Hachette :** 22, rue La Boétie, 75008 Paris. Tél. 266.00.32.

• **MCC :** 2, boulevard Rainier III, 98000 Monaco. Tél. (93) 50.60.98.

• **Micronique :** 61, rue Fernand-Laguide, 91100 Corbeil. Tél. 088.29.44. Distribue Hector.

• **Multisoft :** 25, rue Bargue, 75015 Paris. Tél. 783.88.37. Distribue le DAI.

• No Man's Land-Innelec : 110 *bis*, avenue du Général-Leclerc, 93500 Pantin. Tél. 840.24.31. Distribue : Imagine, Ere Informatique, Vortex, Loriciels, Quick Silva, Bug Byte, Ocean, Micro Application, Commodore, Assimil, Ultimate, Llamasoft, No Man's Land, Tansoft, Lothlorien, Artic, Carnell, Merlin, Wilcox, Solar, Procom, Sega, Free Game Blot, Supersoft, Arg, Muse, Cable Software, PSS, Superior, Broderbund, Creative, A & F, SSI, Micropuce, Home Computer, Sirius, New Generation, Micromega, Severn, IJK, Fantasy, Anirog, Oasis, Salamander, Dialog, DK'Tronics, Game Machine, Bubble bus, Digital Integration, Sublogic, Synapse, Sierra on Line, Epyx, Audiogenic, Durell, Melbourne, Computer, Software Projects, Live Wire, Omega, Micro Power, Hewson, Supersoft, Arcadia, Program Factory, Microsphère, Computasolve, Abbex, CP Software, Terminal, Taskset, CDS, Timeworks, Creative, Postern, Terminal, Pixel, Avalon Hill, C Tech, Philips Associates, Crystal.

• **Objectif Micro :** 101, boulevard Haussmann, 75008 Paris. Tél. 265.62.89. Distribue : Camisoft, Quazar Computing, Sian Software, Imagine, Ere Informatique, Ediciel, Ciel Bleu, SSI.

• **Philips :** 50, avenue Montaigne, 75380 Paris Cedex 08. Tél. 256.88.00.

• **Pluto :** 82230 La Salvetat Belmontet. Tél. (63) 63.48.07. Distribue : CRL

• **Prism :** 15, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. (1) 763.55.05. Distribue : Imagine, Microdéal, DK Tronic, Martech, PSS, Artic, Softec, Interceptor.

• **Procep-Commodore :** 9, rue Sentou, 92150 Suresnes. Tél. : (1) 506.41.41.

• **Run Informatique :** 62, rue Gérard, 75013 Paris. Tél. : (1) 581.51.05.

• **Sanyo :** 8, avenue Léon-Harmel, 92160 Antony. Tél. : (1) 666.21.62. Distribue le MSX PHC 28.

• **Seedrin :** Z.I. de Contabœuf, avenue de l'Océanie, 91944 Les Ullis. Tél. : (1) 928.01.39.

• **Sémaphore Logiciels :** CH 1283 La Plaine - Suisse. Distribue : CP Software.

• **S.E.R.E.P. :** 103-105, rue Charles-Michels, Z.A.C. St-Denis, 93000 Saint-Denis.

• **Sharp :** 151-153, avenue Jean-Jaurès, 93307 Aubervilliers. Tél. : (1) 834.93.44.

• **Sideg :** 170, rue Saint-Charles, 75015 Paris. Tél. : (1) 557.79.12. Distribue : Computerre, Cyber, Ediciel, Johnson, Lord British, Penguin, Broderbund, Sierra on Line, Sirius, Hayden, Infocom, SSI, Ultrasoft, Sub-Logic.

• **Sivea :** 33, boulevard des Batignolles, 75008 Paris. Tél. : (1) 522.70.66. Distribue : Sir-Tech, Microfun, Microlearn, Ediciel, SSI, Hayden, Sub-Logic, Lord British.

Sonotec : 41-45, rue de Galilée, 75116 Paris. Tél. : 723.78.56.

• **Spid :** 39, avenue Victor-Massé, 75009 Paris. Tél. : (1) 281.20.02. Distribue : Datasoft, Broderbund, Durell, Quark Data, Rabbit Software, Muse, Sirius, Softek, Mind System, Sensible Soft, Sir Tech, Terminal, Cable Software, SSI, Budgeco, Sublogic, Top Notch, Avallon Hill, Computerre, Algor, Penguin, Infogram, California Pacific, Tansoft, Odesta, IJK, Adverture International, Synergistic Software, Loriciels, Imagine, Severn Software, Hector, Algor, Highlands Computers, PSS, Taskset, Ocean, LD, Dynacomp Program Design, Don't Ask, Promotique.

• **Sprites :** 23, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (1) 270.41.92.

• **Sybex :** 6-8, impasse du Curé, 75018 Paris. Tél. : (1) 203.95.95.

• **Tandy :** 211-213, boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tél. : 238.80.88.

• **Thomson :** Tour Galliéni 2, 36, avenue Galliéni, 93175 Bagnolet Cedex. Tél. : (1) 360.43.80.

• **Vectron :** 73, rue du Cherche-Midi, 75006 Paris. Tél. : (1) 549.14.50.

• **Triumph Adler :** 3, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (1) 732.92.45.

• **Valric Laurène :** 22, avenue Hoche, 75008 Paris. Tél. : (1) 225.20.98.

• **Vidéo 107 Informatique :** 15-17, rue Henri-Ribière, 75019 Paris. Tél. : (1) 201.46.09.

• **Vidéo Technologie France :** 19, rue Luisant, 91310 Montléry. Tél. 901.93.40.

• **VTR :** 54, rue Ramey, 75018 Paris. Tél. : (1) 252.87.97. Distribue : Imagic, Ere, Informatique, Loriciels, Quick Silva, Bug Byte, Ocean, Melbourne, Hewson Consultants, VTR, Digital Integration, Software Projects, IMS Software, R & R Software, Legend, Richard Shepherd, Artic, Fantasy, Oasis, DK'Tronics, Durell, Lothlorien, Cristal, Psion, New Generation Software, CCS, Ultimate, PSS, Continental Software.

Directeur de la publication : Antoine de CLERMONT-TONNERRE - Dépôt légal : 4e trimestre 1984 - Photocomposition et gravure : Imp. M.-A., 60, rue Cino-del-Duca, 94700 Maisons-Alfort. - Imprimerie : Sima, Torcy - Distribution : N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.



IL CROIT M'AVOIR...
MAIS JE ME TRANSFORME
EN AVION..!
IL NE M'ECHAPPERA PAS
JE SUIS AUSSI
UNE MOTO!
ILS SONT ARRIVÉS SUR TERRE :
LES "MULTIS" DE LANSAY
5 NOUVEAUX ROBOTS
TRANSFORMABLES
MULTIFONCTIONS
LANSAY,
149, bd Voltaire
92600 ASNIERES
Tél. : 733.80.80
Lansay